world GAMES Special

Canaã

PROGAMES

ANO I - Nº 05 - R$ 3,50

CÓDIGOS DE GAME SHARK

LUNAR

SILVER STAR STORY

-ESTRATÉGIA COMPLETA COM MANHAS PARA OS CHEFES

-LISTAS COM TODOS OS ITENS, ARMAS, ARMADURAS, ACESSÓRIOS, MAGIAS E STATUS DOS INIMIGOS

-SAIBA COMO, QUANDO E ONDE PEGAR CADA UM DOS 13 BROMIDES

-LOCALIZAÇÃO DE ITENS SECRETOS QUE TORNAM VOCÊ QUASE IMORTAL

7 897763 573987

COMPLETE JÁ A SUA COLEÇÃO

PEÇA AGORA MESMO OS NÚMEROS ATRASADOS DA REVISTA SPEAK ENGLISH!

PREENCHA O CUPOM E ENVIE PARA NÓS.

Nome:.....

Enereço:.....

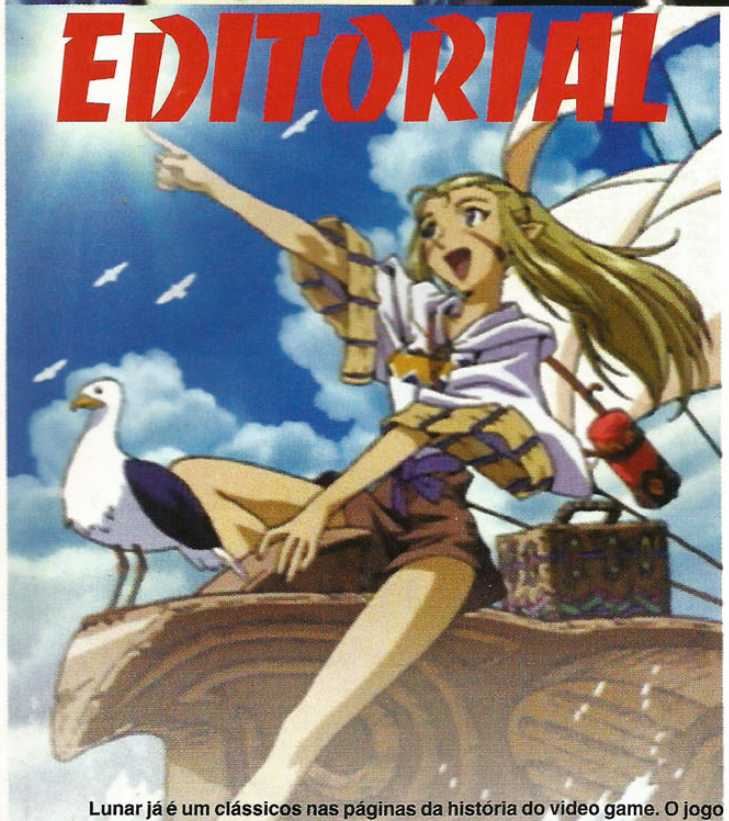
Cidade:.....Estado.....CEP.....

Número(s) atrasado(s): ☐ Quantidade(s): ☐ Valor de cada edição: **R$ 9,90**

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo-SP - Maiores informações: Tel.:(011) 266-3166. Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar esta revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

INDICE

EDITORIAL



Lunar já é um clássicos nas páginas da história do video game. O jogo surgiu, em sua primeira versão, LunarThe Silver Star para Mega CD, em 1991 no Japão. Criado pela Game Arts em conjunto com o Studio Alex, o jogo tornou-se um sucesso instantâneo.Tanto que foi para os Estados Unidos, pelas mãos daWorking Designs, empresa quase desconhecida na época. Com a qualidade da conversão do game, lançado em 93 nos States, a softhouse finalmente firmou-se no mercado.

Tamanho sucesso deveu-se pela simplicidade e capacidade de encantar do game. Lunar não tem um enredo complexo, como um FFVII ou, mais ainda, VIII, fato que é sua característica principal.

Claro que veio também a continuação, tanto no Japão quanto nos States, além de versões paralelas, mas isto é uma outra história. Pulemos para o remake do game original, o que realmente deu sangue novo para a série. Lunar: Silver Star Story. O jogo foi lançado no Japão em 96 para o Sega Saturn. Trata-se realmente de um remake, pois os produtores praticamente iniciaram a produção do zero, usando novos conceitos sobre uma estrutura já existência. Só para se ter uma idéia, 75% do texto é inédito, a trilha sonora foi totalmente retrabalhada, os gráficos foram retocados, o sistema de jogo foi implementado, as animações ganharam em quantidade e qualidade, além de várias outras novidades.Tudo isso graças às novas técnicas possíveis com o poder do Sega Saturn, que estava em seu auge na época.

Já naquele tempo, aWorking Designs cogitava uma versão americana para este game, que foi um marco em sua história.

Mais tarde, uma versão para Playstation fora lançada no Japão. Apesar de vir em dois CDs (o de Sega Saturn era apenas um), esta versão não trazia nenhuma novidade em relação à do console rival.

Com o enfraquecimento do mercado para o Sega Saturn americano e algumas antipatias já existentes entre aWorking Designs e a Sega, e aproveitando a versão para Playstation japonês, a empresa decidiu mover o seu projeto de conversão para o console da Sony.

Depois de alguns adiamentos, como já é costume – não, não, virou até tradição – da empresa, Lunar: Silver Star Story Complete veio em um lançamento luxuoso. Além dos dois CDs de jogo (excelentemente traduzidos e dublados para o inglês), aWorking Designs adicionou um CD só com as músicas do jogo (só tem faixas ótimas!), outro CD com 30 minutos de Making Of do jogo, um manual especial com mais de 100 páginas, capa dura de couro e tinta especial e um mapa de couro.Tudo isso em apenas uma embalagem gigantesca. Um verdadeiro artigo obrigatório para os fãs da série.

Tudo isso não merecia uma atenção menor. Foi então que resolvemos fazer uma edição especial de Lunar Silver Star Story. Agora é só sentar e curtir.

HISTÓRIA 04
- A Lenda 05
- Os Personagens 05
- Notas dos Personagens 07

SISTEMA DE JOGO 09
- Controles 11
- Options Menu 11
- Características dos Personagens 11
- Guias para os Chefes 11
- Condições de Status 12
- Mudança de Cor no HP 12
- Mudanças de Cor na Batalha 12
- Comandos de Batalha 13
- Estratégia Geral 13

SECRETS 14
- Localização dos Bromides 15
- Segredos Variados 16
- Localização dos Baús Vermelhos 16

ESTRATÉGIA 17
- Apresentação 19
- Capítulo 1: O Início da Jornada 19
- Capítulo 2: O Início de uma Aventura 21
- Capítulo 3: Meribia 23
- Capítulo 4: Vane 24
- Capítulo 5: O Falso Dragonmaster 26
- Capítulo 6: O Intento de Vane 27
- Capítulo 7: Iluk 32
- Capítulo 8: Red Dragon Cave 34
- Capítulo 9: Lyton 35
- Capítulo 10: Blue Dragon Shrine 36
- Capítulo 11: Tamur 36
- Capítulo 12: Myght's Tower 38
- Capítulo 13: Pao e a Prairie Tribe 39
- Capítulo 14: Black Dragon Cave 40
- Capítulo 15: A Nave e a Fronteira 41
- Capítulo 16: Ruid 43
- Capítulo 17: O Grindery 45
- Capítulo 18: Althena's Fortress 48
- Capítulo 19: Epílogo 51

TABELAS 52
- Itens 53
- Armas 53
- Armaduras 54
- Anéis/Pendantes 56
- Magias 56
- Lista de Inimigos 57

CÓDIGOS DE GAME SHARK 62

Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

A Lenda

Lunar é um mundo espetacular cheio de magia. Uma vez, há muito tempo, ele foi ameaçado de extinção por uma força maligna. Naquela época, quatro heróis surgiram e salvaram o mundo. A lenda destes quatro heróis inspira muitos garotos e garotas, até nos dias de hoje.

Alex não é diferente de outras crianças de sua idade. Ele tem amigos, três para ser exato: Ramus, o sonhador gordo; Nall, seu companheiro constante (e o suposto descendente de um dragão branco); e Luna, a órfã que os pais de Alex adotaram.

Alex sonha em levar os seus amigos para fantásticas aventuras como o seu herói, Dragonmaster Dyne. Dizem que Dyne, um dos quatro heróis, faleceu sob circunstâncias misteriosas enquanto protegia a Deusa Althena. Um monumento em sua honra é erguido bem perto da vila de Alex, Burg.

Alex visita o memorial de Dyne quase todos os dias e sonha com o dia em que ele, também, será capaz de sair em excitantes jornadas. Apenas uma vez, ele deseja saber como é o sentimento de ter a adrenalina correndo quando encara um perigo que ameaça sua vida. Em breve, mais breve do que ele possa imaginar, Alex terá a chance de descobrir...

Personagens:

Os personagens principais são os que dão a forma à história de Lunar: The Silver Star Story Complete. A maioria dos personagens são únicos e carregam certos aspectos, e cada personagem principal tem uma porção de história.

Alex: ele é o herói de Lunar: The Silver Star Story Complete. Alex nasceu e foi criado na vila de Burg. Todos os dias, Alex paga tributo ao seu mestre, Dragonmaster Dyne, um dos quatro heróis. Alex sai em aventuras no desejo de se tornar um Dragonmaster, e para ser admirado pelas pessoas, assim como o seu herói fez. Para isso, ele deixa para trás tudo aquilo pelo que ele cultuou alguma afeição. Ele é uma pessoa realmente boa, e trata a todos os seus amigos com grande respeito.

Luna: ela é a adorada de Alex, apesar de nunca admitir isso. Os pais de Alex adotaram Luna há 15 anos, e ela vem sendo a amiga de Alex durante estes 15 anos. Ela é a melhor cantora que o mundo já conheceu. As palavras de Luna influenciam Alex a fazer o que é certo. Luna questiona tudo o que Alex faz, e Alex para fazer o mesmo com ela. Como a maioria dos adolescentes de sua idade, Luna tem uma porção de perguntas sobre si mesma. Mas todas estas perguntas estão para ser respondidas...

Ramus: ele é o filho do prefeito de Burg e amigo de Alex. Ele espera que um dia Alex atinja seus objetivos. Ramus gosta de sair para procurar os melhores tesouros do mundo, mas ele geralmente fica com medo de muitas coisas. Sua única ambição na vida é se tornar podre de rico. Ele quer tudo: cavalos rápidos, comidas caras e mulheres bonitas. E é o desejo de Ramus pela fama e fortuna que começa a aventura de Alex.

Nash: ele é um mago de terceiro grau do Magic Guild de Vane. Nash estuda sob a tutela de Ghaleon, o mais poderoso mago de Vane e um dos quatro heróis, que lutou ao lado do Dragonmaster Dyne. Se ele não for encontrado estudando magia, certamente estará bolando algo para conquistar o coração de sua amada, Mia. Pena que ele não tenha tanto sucesso no amor quanto ele tem na magia. Ele é pomposo e convencido, e sempre está tentando levar vantagem nas situações.

Jessica: ela é a filha do Master Hell Mel, um dos quatro heróis e governador de Meribia. Estudando no Althena's Shrine para se tornar uma sacerdotisa, Jessica é mestre na arte da cura. Não deixe que a doçura que ela mostra diante do pai o engane; Jessica é uma mulher muito valente, determinada e independente. A mãe de Jessica morreu quando ela ainda era muito pequena, e Mel vem cuidando dela desde então. Seu maior problema é um cara chamado Kyle, que está sempre tentando impressioná-la, e Jessica, por sua vez, sempre o evita. Mas no fundo, no fundo, ela se preocupa com ele.

Mia: ela é a filha de Lemia, uma dos quatro heróis e líder de Vane. Mia é a herdeira do trono do Magic Guild de Vane, e estuda as artes da magia de ataque. Lemia a protege do mundo de fora há tanto tempo que ela desconhece as alegrias e dificuldades do mundo lá embaixo. Por isso Mia é tão inocente, e mostra sentimentos

generosos em relação a todos. Apesar de sua natureza calma e amena, ela é realmente uma maga poderosa. Se ela fosse aprender um novo truque, seria fazer Nash desaparecer.

Kyle: apesar de sua juventude, ele é um espadachim fantástico que guarda a Nanza Barrier, e é admirado por seus seguidores. As garotas caem aos seus pés e os monstros o temem. Depois de ganhar a aprovação do Master Mel de Meribia, Kyle foi colocado no comando da proteção de Nanza Barrier. Ele treinou uma cambada de ladrões para guardar a Nanza Barrier da Vile Tribe, que a vem atacando. Kyle gosta de se embriagar com freqüência. Ele não consegue vencer sua atração por Jessica, mesmo ela não gostando de suas maneiras chauvinistas. Ele tem apenas um defeito: seu ego!

Tempest: ele fundou a Prairie Tribe. Tempest mora na vila de Pao, na Stadius Zone, e vive para proteger sua esposa, Fresca. Com a recente epidemia que tomou as pradarias, Tempest e Fresca se vêem obrigados a deixar a vila para encontrar uma cura. Tempest é um guerreiro muito forte e corajoso que não recusa uma luta, mestre no arco-e-flecha que tenta proteger o povo das pradarias. Felizmente ele é forte o bastante para encarar o que vem pela frente.

Laike: um espadachim extremamente talentoso que não possui a habilidade de usar magia. Este homem muito útil e amigável costuma aparecer do nada e fica apenas o suficiente para dar avisos importantes para Alex antes de desaparecer de cena. Nunca contente em ficar em um lugar, Laike está constantemente vagando pelo mundo. Espere só até seu passado se encontrar com ele.

Ghaleon: o homem mais importante da cidade mágica de Vane e o sábio mais poderoso do Magic Guild. Ghaleon é um dos quatro heróis e lutou ao lado do Dragonmaster Dyne. Ele nunca mais foi o mesmo, e tornou-se até frio, desde que ele presenciou a morte de Dyne, seu melhor amigo. Sempre que uma ameaça ao Guild surge, Ghaleon aplica todo seu conhecimento e poder ímpares para apagá-la.

Nall: quando Alex era uma criança muito pequena, um homem misterioso deu ao seu pai esta criatura estranha, de asas e com aparência de gato que infelizmente cresceu com um gênio ruim. Alex tem Nall como o seu bichinho de estimação, e seu amigo mais próximo. Nall tende a colocar Alex em muitas encrencas tentando dar uma de esperto nas horas erradas. Mas ele vai ter o que o espera... cedo ou tarde!

Personagens Secundários:

Assim como muitos outros RPGs, há muitos personagens secundários no mundo de Lunar. Os personagens secundários são aqueles que não têm um papel muito ativo na parte principal do jogo.

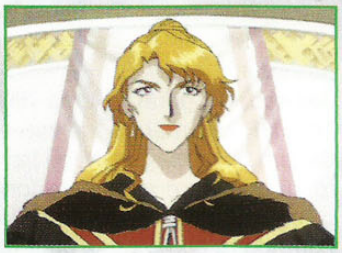
Althena: Ela é a Deusa do amor. Althena exilou a Vile Tribe para a fronteira.

Damon: é o guardião do conhecimento no Damon Spire. Damon aplica uma série de testes ao grupo em sua torre.

Dragonmaster Dyne: é considerado o maior dos quatro heróis. Dyne tinha a habilidade de comandar e usar o poder dos quatro Dragões para proteger a Deusa Althena. Infelizmente, nenhum destes poderes pôde salvá-lo de perecer em condições misteriosas. Supostamente, ele morreu enquanto lutava contra o Black Dragon, que estava insano enquanto Dyne lutava com ele. A cada ano que passa, a lenda de Dyne continua a inspirar garotos e garotas por todo o mundo. E o principal exemplo disso é Alex, que tenta seguir seus passos em todos os aspectos.

Fresca: a esposa de Tempest. Fresca é uma mulher amável que ama muito Tempest, e faz qualquer coisa para ajudá-lo. Apesar de seu nome, Fresca também é muito valente. Sua terra-natal, Pao, recentemente vem enfrentando uma epidemia que está lentamente matando todos os seus habitantes. Sem uma cura conhecida, Fresca e Tempest enfrentam a perda da vila inteira. Com Pao nestas condições terríveis, ela e Tempest decidem deixar a vila para encontrar uma cura antes que seja tarde demais.

Lemia: uma dos quatro heróis. Lemia é a líder de Vane e a fundadora do Magic Guild, que ensina aos outros como liberar suas habilidades mágicas. Tudo o que ela diz é aceito como lei pelos habitantes de Vane. Recentemente Lemia tem estado mal-humorada, tornando-se muito rude com as pessoas. Mesmo a sua filha, Mia, não entende o que está acontecendo. Isto é a menopausa ou a loucura?



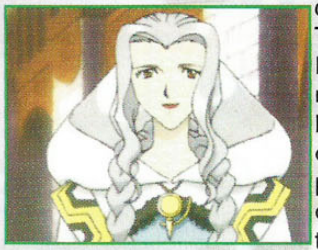
Mel: também um dos quatro lendários heróis. Mel é um ex-pirata que atualmente toma conta de sua filha, Jessica, e governa a cidade de Meribia. Como o líder da cidade, Master Mel ganhou o respeito e a lealdade dos cidadãos. Ele é conhecido pelo seu estilo feroz de luta, o que lhe deu o apelido de "Hell Mel." Depois de viver a glória como um dos quatro heróis, Mel se instalou na cidade e gerou Jessica, seu orgulho, sua alegria... sua vida.

Magic Emperor: uma misteriosa força da qual ninguém conhece. Com os talentos de Xenobia e Taben, o Magic Emperor colocou seus planos em funcionamento para dominar o mundo de Lunar. Com suas forças crescendo continuamente, apenas um Dragonmaster será capaz de impedi-lo antes que ele destrua tudo o que Althena criou. Alex se tornará um Dragonmaster a tempo?

Myght: com um caso sério de odor do corpo, Myght permanece escondido em sua casa elevada, longe das pessoas com cérebro de lebre do mundo lá fora. De sua morada isolada, ele passa o seu tempo criando uma invenção após outra. Contudo, há rumores de que ele esteja criando uma incrível máquina voadora. Ainda mais lendário que o odor de seu corpo.

Taben: um inventor do mal que começou a trabalhar em um castelo mecanizado. Ele escravizou o povo de Talon para trabalhar nas minas, extraindo os minerais que ele precisa para completar o forte conhecido como o Grindery. Com o Magic Emperor por trás de seus planos, ninguém poderá parar o Grindery de Taben. Poderá Taben ser impedido antes de ativar o Grindery?

Phacia: a sacerdotisa principal do Althena's Shrine, localizado no pé da Goddess Tower. Assim como Althena, Phacia tem um comportamento amigável e uma beleza hipnotizante que encanta qualquer um em sua presença. De fato, muitos dos habitantes do santuário têm a impressão de que ela é a representação física da própria Althena. Será que é verdade? Dizem que o mal pode usar a beleza para deslumbrar. Quais serão os mistérios que Phacia guarda por trás de seu olhar encantador.



Quark: dizem que o lendário White Dragon Quark vive numa caverna ao sul da terra-natal de Alex, Burg. Com a constante companhia de Dyne, Quark uma vez lutou junto com os quatro heróis para proteger a Deusa Althena, mas ninguém tem visto Quark desde o longínquo falecimento de Dyne. Também dizem que ele é o último sobrevivente dos quatro grandes dragões. Seus irmãos eram Black, Red e Blue.

Royce: ela está constantemente ocupada como vidente, prevendo o futuro das pessoas num pequeno shop na Black Rose Street, em Meribia, e se consulta com Lemia Ausa, a líder de Vane e do Magic Guild. Apesar de pouco se importar em xeretar na vida dos outros, ela guarda sua própria vida apenas para ela mesma. Misteriosamente, ela e Nash parecem ter uma estranha ligação...

Xenobia: a líder da Vile Tribe que habita a fronteira. O Magic Emperor, por quem Xenobia se apaixonou, deu a ela feitiços mágicos extremamente poderosos. Uma de suas magias preferidas permite que ela imite a aparência física de uma outra pessoa. Esta mulher bela e fatal vai tornar a vida de Alex muito difícil!

Notas dos Personagens:

Alex:
Alex é realmente poderoso. Ele é forte, rápido, tem ótimos HP e MP, boa defesa e tem os ataques mais fortes

do jogo. Ele supera os outros personagens em termos de utilidade. Alex, com o avanço do jogo, consegue o maior número de ataques por turno, e acaba causando o maior dano físico do grupo.
Nota geral: A+

Luna:
Luna é a curandeira básica. Ela tem ataque e defesa fracos, agilidade aceitável e seu HP também é baixo. Apesar disso, ela é útil por ter boas magias de cura no início do jogo. Você vai usar Luna apenas por um curto período de tempo no jogo, mas ela vai servir bem como a primeira curandeira do grupo.
Nota geral: B

Ramus:
Você controla Ramus apenas por um curto tempo no jogo, ainda menos que Luna (ainda bem). Ele é apenas um personagem médio: tem ataque, velocidade e defesa decentes, mas não pode usar magias.
Nota geral: C

Nash:
Ele será seu principal mago de ataque. Nash tem HP, MP e velocidade bons, mas ataque e defesa apenas médios. Em compensação, ele tem algumas das melhores magias de ataque do jogo, e você definitivamente vai querer usá-lo bastante só por causa deste aspecto. Certifique-se especialmente de lembrar-se dele quando houverem inimigos fracos ao elemento Thunder.
Nota geral: B+

Jessica:
Jessica, no geral, é uma das melhores personagens. Tem HP, MP, ataque, defesa e velocidade ótimos e ainda tem boas magias. Você vai querer carregá-la bastante, já que ela é realmente forte, especialmente durante o jogo até perto do final. Ela pode servir tanto como curandeira como mais uma atacante.
Nota geral: A-

Mia:
Uma grande maga. Ela é REALMENTE fraca fisicamente, mas isso não a impede de ter as melhores magias do jogo, e o MP mais alto. Se você gosta de magos mais do que personagens de luta física, você realmente vai preferi-la, especialmente para certos chefes. Ela tem mais variedade em suas magias de ataque do que Nash.
Nota geral: B

Kyle:
Ele é provavelmente o segundo melhor personagem, perdendo apenas para Alex. Seus ataques são super fortes, ele não se machuca muito fácil, tem um MP realmente alto e é bem rápido. Kyle serve como a segunda fortaleza no grupo depois de Alex. Ele não tem muitos ataques especiais com espada, mas os que tem são bem poderosos.
Nota geral: A

Tempest:
Outro personagem médio. HP e ataque legal, mas muito fraco em magia e MP. Ele também tem uma velocidade boa, mas a maioria dos personagens o supera neste quesito. Você controla Tempest apenas por um curto período durante o jogo.
Nota geral: B-

Laike:
Seu ataque, HP, agilidade e defesa são realmente impressionantes, e ainda tem um MP muito bom. Contudo, você não vai controlá-lo até mais tarde, mas quando o estiver controlando, não vai querer que ele saia do grupo. Pena que você não jogue muito com ele no game.
Nota geral: A+

Sistema de Jogo

Controles:

Lunar: The Silver Star Story Complete suporta o controle Dual Shock tanto para movimentos quanto para vibrações.

Na tela título:
Select: Ativar ou cancelar o menu.
Start: Começar um jogo novo.

No mapa/dungeons/cidades:
Direcional: Mover os personagens em todas as direções.
X: Falar, confirmar.
O: Ativar a tela de save.
▲: Cancela todas as seleções.
□: Ativar o menu principal.
Direcional Analógico: Permite você controlar os movimentos de seus personagens no controle Dual Shock.

Em batalha:
X: Confirmar, selecionar.
O: Cancelar.
□: Ativar o menu.
▲: Cancelar todas as seleções.
R2: Ativa ou desativa a vibração em batalha. Note que esta opção funciona apenas em batalhas, você não pode desligar ou ligar as vibrações do Dual Shock em outros lugares, a menos que você configure isto no menu de opções.

Sistema de Jogo:

Options Menu:

Sound: Stereo ou Mono.
Change Lines: Equipment ou Item. (Determina que tipo se os itens ou os equipamentos vêm primeiro no inventário de cada personagem)
Message Advance: Auto ou Manual. (No Auto, as mensagens vão passando automaticamente depois de um tempo. No Manual, você é que deve apertar o botão para passar a mensagem)
Message Speed: Fast, Regular, ou Slow (Determina a velocidade com que as mensagens aparecem na tela)
Shock: No ou Yes. (Liga ou desliga a função de vibração do controle Dual Shock)
Name Spells: No ou Yes. (Ativa ou desativa o nome das magias que aparecem na tela em batalhas)

Características dos Personagens:

Wisdom: Essa característica determina a efetividade de suas magias; quanto maior o valor aqui, mais forte é a magia.
HP: Hit Points (sua energia)
MP: Magic Points (necessário para fazer magias)
Attack: Quanto mais alto o valor, mais forte serão os ataques não-mágicos (físicos).
Defense: Quanto mais alto o valor, maior é a resistência contra ataques não-mágicos (físicos).
Agility: Determina a velocidade do personagem em batalha; quanto maior o valor, ele vai agir antes em um turno.
Magic En: Magic Endurance determina a resistência do personagem contra ataques mágicos.
#Attacks: É o número de ataques; determina quantos ataques um personagem pode desferir, usando o comando para ataque físico, em um mesmo turno.
Range: A distância máxima que um personagem pode andar em batalha; quanto maior, mais longe ele poderá ir com um movimento.
Luck: É o fator sorte; quanto mais alto o valor, mais chances o personagem tem de evitar ataques (desviar) e de causar critical hits em seus ataques não-mágicos.
EXP: Mostra a quantidade total de pontos de experiência que você acumulou até o momento no jogo.
Next Lvl: Este valor mostra a quantidade de pontos de experiência que você precisará ganhar para atingir o próximo nível.
Level: O nível atual de seu personagem. Quanto maior for o nível dele, melhores serão as suas características.

Guia para os Chefes:

Ao contrário da maioria dos RPGs, não vai adiantar muito você ficar ganhando níveis antes de enfrentar um chefe. Não é algo tão simples assim. Por exemplo, se você está na Cave of Trials e, antes de chegar lá, você ficou ganhando níveis, digamos, até atingir o nível 25, que é algo bem alto para os inimigos que você enfrenta nesta área, mas ao chegar no chefe, ele estará evoluído de acordo com Alex.

Por exemplo: todos os chefes têm valores base para as suas características (HP, Attack, Defense, Agili-

ty, Wisdom e Magic Endurance) que são multiplicados de acordo com o nível de Alex. Digamos que você esteja enfrentando o Saline Slimer, ele tem como valores base o seguinte: HP 80, Attack 2, Defense 1, Agility 1, Wisdom 1 e Magic Endurance 1. Se você ganhou alguns níveis antes de enfrentá-lo e, digamos, esteja com Alex no nível 13, o Saline Slimer estará poderoso de acordo com este nível. Então é necessário multiplicar estes valores base do chefe pelo nível atual de Alex para saber as suas características. Desta forma temos as seguintes características para o Saline Slimer: HP1040 (80X13), Attack 26 (2X13) e Defense, Agility, Wisdom e Magic Endurance 1 (1X13). Assim, se você estiver no nível 17, ele também estará mais poderoso e assim por diante.

Então não importa o quanto você destrói inimigos para evoluir os seus personagens para derrotar um chefe, pois ele estará evoluído também, de acordo com seus personagens. Isso apenas torna mais fácil a sua caminhada pelos locais do jogo (pois os inimigos normais têm características fixas e, se você evoluir, ficará mais forte que eles), mas ao chegar em um chefe, ele estará proporcionalmente mais poderoso. Com isso, para vencer um chefe, não importa o quão evoluídos estão os seus personagens, mas a estratégia que você vai utilizar.

Condições de Status:

Há muitos modificadores de status em Lunar que mudam as condições de seus personagens. Alguns deles são fatais, outros apenas incomodam. Veja a lista de status a seguir:

Good: É o status normal de um personagem, sem nenhuma alteração infligida.
Poison: O personagem vai perdendo HP gradualmente durante uma batalha.
Stoned: O personagem não pode usar nenhuma ação, ele continua valendo como um alvo e pode ser curado por magias ou itens.
Confuse: O personagem fica girando e começa a atacar, sem distinção, qualquer aliado ou inimigo a seu alcance.
Sleep: O personagem não pode usar nenhum comando. Ele acorda depois de ser atacado uma vez.
Mute: O personagem não pode usar magias.
Paralyze: O personagem não pode se mover.
Faint: O personagem está basicamente "morto", e não pode fazer nada até que seja revivido com magias ou itens.

Mudança de Cor no HP:

O HP de um personagem muda de cor dependendo da quantidade de HP que ele tem atualmente, em relação ao seu HP total. Confira a seguir as cores que representam a quantidade atual de HP de um personagem.

Cor	% de HP
Verde	100
Branco	99-50
Laranja	49-25
Vermelho	24-0

Mudanças de Cor na Batalha:

Quando um personagem é afetado por um dano ou acréscimo, um número aparece sobre o personagem, com uma determinada cor para cada tipo de alteração. Veja a seguir o que significa cada cor:

Cor	Efeito
Branco	Um dano é causado ao personagem.
Vermelho	Um dano crítico é causado ao personagem.
Amarelo	Um dano amenizado é causado ao personagem.
Verde	Recuperação de HP ou MP.
Laranja	Uma alteração no attack power.
Azul	Uma alteração na defense power.

Comandos de Batalha:

Segue-se uma explicação de cada comando do menu que você pode escolher em batalhas.

AI:
Artificial Intelligence (Inteligência Artificial). Sempre que você seleciona esta opção, o computador decide que ações seus personagens farão no próximo turno. Geralmente seus personagens usam os melhores ataques disponíveis, então o comando AI não será muito útil pelo gasto desnecessário de MP, mas é útil se você quiser acabar com os inimigos rápido. Se você apertar o botão ▲ o comando AI é desativado e você volta a definir suas ações manualmente.

Attack:
O personagem vai usar a sua arma para atacar em batalha. Depois de selecionar o comando Attack, você deve escolher em qual inimigo você quer fazer o ataque normal. Aperte o botão X para confirmar a sua escolha. O número de ataques que um personagem faz desta maneira é determinado pela sua característica "# Attacks." Se o seu personagem destruir um inimigo e ainda lhe restarem ataques, ele vai partir para atacar o inimigo mais próximo com os ataques restantes.

Magic:
Usar magias ou habilidades em batalha. Depois de selecionar o comando Magic, você terá a lista de magias e habilidade que o personagem possui. Mova o cursor para a magia ou habilidade que você quer usar e aperte o botão X para confirmar sua escolha. Depois você deve também escolher o alvo para a magia ou habilidade.

Items:
Usa os itens que você tem em seu inventário durante a batalha. Você só pode usar os itens que o personagem tem em seu inventário, e não os de outros personagens ou de Nall. Aperte X para confirmar o item a ser usado e também defina em quem você vai usar.

Defend:
Seu personagem se defende contra os ataques inimigos. Sempre que você escolhe o comando Defend, sua defesa é dobrada durante o próximo turno, e você receberá apenas a metade do dano dos ataques normais dos inimigos.

Run:
É o comando para fugir de uma batalha. Usando o Run para um personagem, apenas este personagem vai fugir da batalha. Para que o grupo inteiro corra, selecione Run a partir do menu principal de batalha.

Estratégia Geral:

-Fale com todo mundo, nas vilas e outros lugares, várias vezes. A maioria das pessoas tem duas falas diferentes. Além disso, quando você volta para um mesmo lugar mais tarde, depois de cumprir algum objetivo, as pessoas dirão ainda outras coisas, tornando o jogo ainda mais divertido pela quantidade de textos.

-Assim como nos RPGs normais, se você não conseguir derrotar um chefe, apenas ganhe mais alguns níveis e tente novamente. Mas lembrem-se que eles evoluem de acordo com o nível de Alex. Sua única vantagem em ganhar mais níveis, é que você terá mais HP para resistir.

-Quando estiver lutando contra um chefe, não use AI ou Tactics. A maioria dos chefes de Lunar são realmente difíceis e você definitivamente vai querer controlar cada ação de seus personagens.

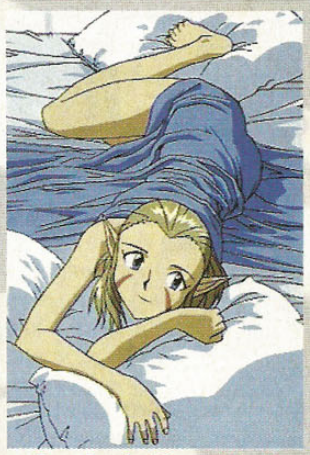
-Se você não tiver dinheiro suficiente para comprar os melhores equipamentos que um shop tem para oferecer, saia, ganhe mais Silver e então volte para comprar os novos equipamentos. Isto realmente vai ajudar você durante sua caminhada.

-Sempre equipe suas armas, armaduras e acessórios logo depois de recebe-los.

-Experimente diferentes formações e veja qual delas funciona melhor com o grupo que você tem. Geralmente, é melhor deixar os personagens mais fortes na frente e os que usam magia atrás. Procure também não deixá-los amontoados, pois isso facilitará o trabalhos dos inimigos que podem atingir em área.

Jessica's Bromide 1

Jessica's Bromide 2


Jessica's Bromide 3

Jessica's Bromide 4

Localização dos Bromides:

Lunar tem um total de 13 Bromides espalhados pelo jogo, apenas esperando para serem encontrados. Bromides são itens especiais que não têm outra utilidade senão de mostrar uma bela ilustração das figuras femininas do jogo. Alguns dos Bromides estão muito bem escondidos e você vai penar bastante para encontrá-los, enquanto outros são bem fáceis de se obter. É muito difícil encontrar todos os 13 Bromides pelo jogo, mas se você gastar bastante tempo procurando-os, você pode encontrar todos.

A maioria dos Bromides são bem difíceis de encontrar por que só há um curto espaço de tempo no jogo no qual você pode obtê-los. É por isso que é um grande desafio conseguir os 13 Bromides do jogo, e você deve saber o tempo certo para conseguir cada um.

Jessica's Bromide 1:
Vá para o Althena's Shrine. Fale duas vezes com a garota que pensa que Jessica é sua irmã. Na segunda vez, a garota vai lhe entregar a Jessica's Bromide 1. Você só pode conseguir este Bromide depois que Kyle entrar para o seu grupo, mas antes de seguir para a Fronteira.

Jessica's Bromide 2:
Vá para o porto de Lann e encontre um barqueiro de tapa-olho, fale com ele. Você só pode conseguir este Bromide depois que Nash destrói o motor, mas antes de seguir para a Fronteira.

Jessica's Bromide 3:
Você pode comprar o Jessica's Bromide 3 e o Mia's Bromide 3 de Ramus, mas apenas no epílogo do jogo, e ele já deve ter dado o Luna's Bromide 1 de novo. Fale com ele novamente, e você poderá comprar os Bromides.

Jessica's Bromide 4:
Depois que Kyle luta contra os demônios em Nanza Barrier, vá para a cama de Kyle, mas somente ANTES que ele se junte ao grupo. A maioria perde este Bromide por que você pode pular esta parte muito facilmente. Procure na cama dele e você encontrará o Bromide.

Luna's Bromide 1:
No fim do jogo (no final), você pode ir para o shop de Ramus. Ele estará lá, e lhe dará o Luna's Bromide 1 de graça.

Luna's Bromide 2:
Vá para a casa de Alex, no porão, na mesma área em que você encontrou alguns baús no início do jogo. Vasculhe todas as estantes na sala. Quando você achar a área certa, Nall vai comentar sobre a foto, e Alex dirá para ele ficar quieto. Então você conseguirá o Luna's Bromide 2. Você só pode pegar este Bromide se Luna saiu do grupo, mas deve fazer antes de seguir para Meribia com as Dragon Wings.

Mia's Bromide 1:
Este Bromide já vem equipado em Nash quando ele entra para o seu grupo pela primeira vez (na Old Hag's Forest).

Mia's Bromide 2:
Na Guild Mansion em Vane, vá para a sala de aula no extremo leste do primeiro andar. Há um estudante atrás da carteira da esquerda. Se você falar com este estudante duas vezes, ele lhe dará o Mia's Bromide 2. Você só pode pegar este Bromide quando você retornar a Vane vindo da Fronteira, mas antes de reaver Nash da Transmission Spring.

Mia's Bromide 3:
Você pode comprar o Mia's Bromide 3 e o Jessica's Bromide 3 de Ramus, mas apenas no epílogo do jogo, e ele já deve ter dado o Luna's Bromide 1 de novo. Fale com ele novamente, e você poderá comprar os Bromides.

Mia's Bromide 4:
Depois que Nash destruir o balão, mas antes de voltar para falar com Myght, vá para Iluk e fale com o cara que queria fotografar Mia. Jessica e Mia forçam o fotógrafo a entregá-la para o grupo, e ele lhe dá o Mia's Bromide 4. Você precisa pegar este Bromide depois que Nash destruir o

Luna's Bromide 1

Luna's Bromide 2

Mia's Bromide 1

Mia's Bromide 2

Mia's Bromide 3

Mia's Bromide 4

Phacia's Bromide

Royce's Bromide

motor, mas antes de seguir para a Fronteira.

Phacia's Bromide:
Depois dos eventos com Xenobia, Phacia e Royce na Crystal Tower, vá para o Althena's Shrine e fale com a garota no final do palácio. Esta garota vai dizer que encontrou um item estranho, mas não achou nenhum uso para ele, então vai lhe dar o item, o Phacia's Bromide. Você só pode pegar este Bromide depois que as três membros da Vile Tribe se revelarem, mas antes de retornar para Meribia.

Royce's Bromide:
Este Bromide só é encontrado depois que o Master Mel é transformado em pedra. Depois que isso acontecer, vá para a Black Rose Street, em Meribia mesmo, e fale com alguém lá. Uma pessoa vai lhe dar o Bromide. Você precisa conseguir o Royce's Bromide depois que Mel é transformado em pedra, mas antes de seguir para Vane.

Xenobia's Bromide:
Depois que você vir o Grindery de Taben se deslocando pela primeira vez, e considerando que você já salvou os mineradores na caverna da Vile Tribe, você pode voltar para falar com o minerador a sudoeste da tela, e ele vai lhe dar o Xenobia's Bromide. Você deve pegar este Bromide depois que o Grindery se mover, mas antes de você deixar a Fronteira.

Segredos Variados:

Lunar: Silver Star Story Complete tem alguns itens especiais incríveis bem escondidos no jogo. Alguns dos itens especiais que você pode pegar tornam seus personagens quase invencíveis nas batalhas. Segue-se então a lista com alguns dos melhores itens especiais encontrados no jogo. Há também algumas áreas secretas escondidas no jogo, algumas delas contendo divertidas conversas com as pessoas.

Xenobia's Bromide

Gale Ring:
Quando você encontrar Lily pela primeira vez em Reza, fale com ela três vezes. Agora, antes de entrar no Grindery, volte e fale com ela novamente. Ela vai lhe entregar o Gale Ring, um ótimo acessório que adiciona um ataque por turno ao personagem equipado.

Ghaleon'sTear:
Depois que Alex se tornar um Dragonmaster, mas antes de Nash deixar o grupo, vá para Lann. Fale com o chefe da vila. Escolha a primeira opção para a pergunta que ele vai fazer. Então, antes de entrar no Grindery, fale com o chefe novamente e ele vai lhe dar o Ghaleon's Tear. Este é um acessório incrível que permite que os ataques normais de um personagem atinjam todos os inimigos na batalha.

Hell Ring:
Antes de entrar no Grindery, visite Damon no Damon's Spire. Ele lhe dará o Hell Ring. O Hell Ring é um acessório excelente que corta pela metade o gasto de MP do personagem.

Rememberizer:
Se você visitar o shop de Ramus mais tarde no jogo, pouco antes de ir para a Fronteira, ele lhe dará o Rememberizer. Este item único permite que você veja todas as seqüências de anime que você viu até o momento.

-Para conseguir um joguinho no estilo Warlords, coloque o CD bônus "Making of Lunar". Quando o filme começar a passar, aperte ↑, ↓, ←, →, ▲, Start. Agora você poderá jogar o game "Lords of Lunar". Você pode até colocar vários controles para jogar. Você descobre sobre este segredo através de Ramus durante a parte final do jogo.

-Se você fizer o código acima (↑, ↓, ←, →, ▲, Start) e então abrir a tampa de CD do Playstation, tirar o CD "Making of Lunar" e então colocar o CD1 do jogo no console, você poderá ver todas as cenas de anime deste disco, rodando do começo ao fim. Isso também funciona com o CD2 do jogo.

-Quando você encontrar a bruxa pela primeira vez na Old Hag's Forest, dar a ela o seu Water Cane, você pode também falar com ela mais algumas vezes, e ela ficará com o seu Fortune Cane. Mas não se preocupe, se você voltar para lá mais tarde no jogo, você pode conseguir o Ice Cane, uma arma muito melhor.

Localização dos Baús Vermelhos:

Há vários baús vermelhos espalhados pelo jogo. Estes baús que você encontra não podem ser abertos normalmente. Para abri-los, você precisa antes tornar-se um membro do Thieves Guild e possuir o item "Thieves Crest."

1) Em Burg, na Mayor's House, contém Garbage Can Lid.
2) Na Old Hag's House, descendo as escadas, contém um Silverlight.
3) Em Weird Woods, na área a nordeste, contém um Wrath Ring.
4) Em Saith, numa casa, contém um Protection Ring.
5) Em Meribia, numa casa abaixo do shop de Ramus, contém 2000 Silver.
6) No Meribia Sewers, na área do porão de Mel, contém um Silverlight.
7) Na Cave of Trials, alguns andares para baixo, contém um Soap.
8) Em Nanza, na área das camas, contém um Diamond Necklace.
9) Em Lann, atrás de uma casa, contém um Silverlight.
10) Em Nanza Barrier, ao sul de Nanza, contém um Silverlight.
11) Em Reza, na ponta oeste da cidade, contém um Silverlight.
12) Em Meryod Forest, no canto noroeste, contém um Fortune Ring.
13) Em Meryod, atrás de uma casa, contém um Silverlight.

Estratégia

APRESENTAÇÃO

In your dreams, magical thoughts..
All things are real, unless you dream
they're not..
In your dreams, love is the plot,
carried on wings of hope

Each, of our souls, intertwine,
like we do..
Instantly we see it,
the time to grow and be it,
when everything is pinned on a hope

Let rise the dreams of your heart,
that innocent youth
carless and kind.

Free to roam the the breeze in love
only when two -
brilliantly shine, as one..

CAPÍTULO 1: O INÍCIO DA JORNADA

Alex está admirando o túmulo do Dragonmaster Dyne. Assista à bela introdução em anime de Nall. Nall vem dizer que Luna está lhe esperando para cantar com ela no Festival. Assim que você sair

para a vila, Ramus vem de encontro. Ele diz que há um tesouro na White Dragon Cave, e quer que você vá com ele. Alex e Nall imaginam o que Luna acharia disto. Ramus sai para fazer os preparos (e para comer um pouco). Siga ao sul, para a vila.

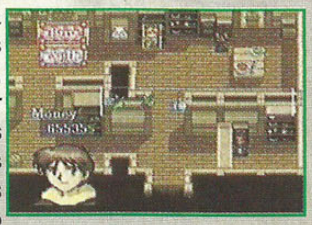
BURG

Itens: Dagger, Fire Ring, Garbage Can Lid (baú vermelho)

O que acontece em Burg:

Burg é um vila de tamanho médio, que vive em memória dos triunfos passados do Dragonmaster Dyne. A maioria das pessoas falam sobre como Alex está seguindo os passos de Dyne e sobre a sua primeira aventura, que está para acontecer.

Antes de tudo, você pode visitar as várias casas e pegar alguns baús. A casa de Alex tem alguns baús azuis no segundo andar, mas você precisará pedir permissão para seus pais para pegá-los. Pegue os baús e então entre em todas as casas para falar com todo mundo.

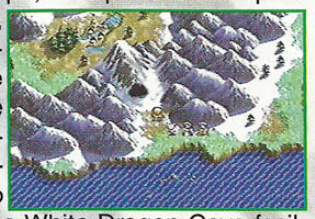


Quando estiver pronto, siga para o norte da vila, para a fonte, onde Luna está cantando. Assista a bela cena de anime onde Luna canta enquanto Alex acompanha a bela melodia com sua ocarina. Então, Alex e Nall explicarão que eles estão indo com Ramus para pegar o Dragon Diamond na White Dragon Cave. Luna não quer que Alex se meta em perigos, então ela diz que vai junto na aventura. Depois de Luna entrar em seu grupo, volte para a casa de Alex, e seus pais lhe darão a Dagger

(sua primeira arma) e um Sling para Luna. Estas serão armas muito úteis para a primeira parte da próxima dungeon.

Terminando isto, siga ao sul para a entrada da vila, Ramus já estará esperando. Ramus diz que ele está pronto para deixar a vila e seguir para a White Dragon Cave. Saia da vila

Quando estiver no mapa, você pode tentar ir para oeste para a Weird Woods, mas há uma névoa cobrindo-a, o que impede você de prosseguir. Vá para o norte de Burg e acompanhe o caminho entre as montanhas, fazendo a curva e seguindo para o sul. Você encontrará a White Dragon Cave facilmente.



WHITE DRAGON CAVE

Itens: Herb x4, Star Light, 250 Silver, Dragon Ring, Dragon Diamond
Monstros: Slime, Mutant Fly, Synapse Guard, Albino Baboon

Fique esperto com os Albino Baboons e os Synapse Guards. Os Baboons usarão o "Ice Punch" para causar 30 de dano (enquanto você estiver com nível baixo) e os Guards farão ataques comuns que causam 20 de dano (também no mesmo caso). Por estas razões, Luna precisará curar seus personagens com freqüência. É recomendável cumprir esta caverna por partes: fazer várias viagens para a caverna, ganhar experiência e dinheiro e então voltar para Burg para descansar e recuperar seus personagens, repetindo isso várias vezes. Desta maneira, você não ficará sem HP e MP, terá bastante dinheiro para comprar os melhores equipamentos de Burg e terá seus personagens em um nível bom, facilitando a exploração da caverna.

Quando já estiver aproximadamente no nível 6, entre para explorar a dungeon de verdade. Depois de alguma caminhada pela caverna, você será apresentado (em uma seqüência de anime) ao White Dragon, Quark. Ele diz que Alex se parece com o Dragonmaster Dyne, quando ele saiu em sua primeira aventura. Ramus fica com medo de Quark, mas acaba perguntando para ele sobre o Dragon Diamond. Quark diz que se você trouxer o Dragon Ring das profundezas da caverna, ele dará o Dragon Diamond. Saia do aposento de Quark e siga para a parte principal da caverna.

Quando você estiver com seu nível aproximadamente em 7, siga para oeste (onde um bloco de gelo estava bloqueando a passagem anteriormente), e você poderá penetrar mais na caverna. Siga pela próxima passagem para uma sala com blocos de gelo. Há um Albino Baboon aqui. Para passar esta sala, fique alinhado com o Baboon e o bloco de gelo, e quando o Baboon ver você, ele virá correndo. Saia do caminho do Baboon e deixe que ele bata contra o gelo, quebrando-o desta forma. Assim você poderá passar. Se o Baboon alcançar você e entrar em batalha, fuja rapidamente, porque se você matá-lo, você terá que voltar algumas telas e retornar mais tarde, já que não há outra maneira de quebrar o gelo.

Depois de quebrar o gelo, vá para a próxima tela da caverna e você terá de quebrar mais gelo. O Dragon Ring é o item que está a oeste, totalmente cercado por blocos de gelo. Use a mesma estratégia que você utilizou na sala anterior com o Baboon para quebrar o gelo. Além disso, nesta sala, na parte sul há um baú, também cercado por gelo, contendo 250 Silver.

De qualquer forma, depois que você já tiver pego o Dragon Ring, volte para a sala de Quark, e ele lhe dará o Dragon Diamond, como prometido. Ramus fica muito feliz por conseguir o tal diamante. Quark diz para você visitar seus irmãos: Red, Blue e Black. Ele também nota que Alex tem os olhos similares aos do lendário Dragonmaster Dyne, e acha ainda que Alex pode também acabar se tornando um Dragonmaster, assim como Dyne.

Já com o Dragon Diamond em mãos, volte para a vila. Alex, Luna e Ramus estão cansados por sua primeira aventura, então vá para a estátua de Althena no centro da vila e cure seus personagens (é incrível como uma simples estátua pode ter este poder). Depois de se recuperar, vá para o shop de itens. Ramus tentará vender o Dragon Diamond, mas o balconista diz que ele nem tem dinheiro suficien-

te para um diamante tão grande. O balconista sugere que você tente vendê-lo em Meribia.

No caminho de volta para a casa de Alex, Ramus vai parar para falar com Alex, e ele quer falar com ele a sós, então Luna vai para a casa de Alex enquanto isso. Ramus pergunta se Alex quer ir para Meribia com ele tentar vender o diamante. Ele também sugere que Alex não fale a Luna sobre isso, porque ela nunca deixa você ir. Diga a Ramus que você quer ajudá-lo. Alex concordará. Saia da vila e siga para Weird Woods, a oeste. Ao entrar um pouco mais na floresta, Ramus fica com medo, e acaba fugindo correndo, na direção da vila. Quando você sai da floresta, Ramus dirá que sente muito por ter ficado tão doente na caverna (bela desculpa). Ele percebe que está ficando escuro, então volte para a vila para passar a noite.

Ramus sai para a sua casa para passar a noite. Volte para a casa de Alex e fale com Luna. Ela perceberá o que aconteceu e ficará louca com você. Fale com seus pais. Eles dirão que você deve tomar conta de Luna, e seu pai o incentivará a sair em uma jornada.

Fale com Luna novamente e ela vai perdoar Alex. Depois de falar com Luna pela segunda vez, fale com seus pais novamente. Alex dirá que estará partindo pela manhã para uma aventura. Durante a noite, Luna ouve Alex tocando a ocarina, e ela vai até o memorial do Dragonmaster Dyne. Alex e Luna conversarão sobre seus futuros juntos, e imaginam o que está por vir.

CAPÍTULO 2: O INÍCIO DE UMA AVENTURA

Pela manhã, Alex dá o último adeus aos seus pais, e você estará pronto para a jornada. Pegue os melhores equipamentos para os seus personagens, recupere-se e siga para oeste da vila. No mapa, siga para oeste, para a Weird Woods.

WEIRD WOODS

Itens: Antidote x 6, Herb x 4, Wrath Ring (baú vermelho)
Monstros: Flytrapper, Goblin, Gorgon, Scyth Spore

Se você estiver no nível 8 ou maior, estes inimigos serão brincadeira. Você não precisará curar muito aqui.

Em certo momento durante sua passagem pela Weird Woods, você será cercado por goblins. Um homem aparecerá da floresta e virá ajudá-lo. Ele se juntará ao seu grupo para esta batalha. Este homem que surge do nada causa cerca de 300 de dano em cada inimigo, e geralmente pode atacar até três vezes antes que qualquer outro personagem possa se mover. Esta batalha será realmente muito, muito difícil... de perder.

Ao término da batalha, o homem se apresenta como Laike (em uma bela cena de anime). Laike vai preparar uma fogueira para a noite, e seus personagens vão se reunir em volta dela. Quando todos acordam, Laike já sumiu. Ramus sugere que você saia rápido da floresta e siga para o sul, para Saith.

Quando você sair de Weird Woods, siga para oeste, atravessando a pequena ponte, e então siga as montanhas para o sudeste. Você acabará chegando a uma cidade portuária, Saith.

SAITH

Itens: Protection Ring (baú vermelho)

O que acontece em Saith:

Saith é a cidade irmã de Burg. As pessoas falam sobre como elas não têm visto viajantes há tempos e que o seu grupo deve ser forte. Algumas pessoas sugerem que você fique por ali mesmo. Eles dizem que o barco não está navegando atualmente por causa de dificuldades técnicas. Outros mencionam como Brett é o melhor jogador de todos os tempos e que ele derrotou o capitão e ganhou o seu mapa dos mares (Sea Chart).

É melhor que você visite o shop de armas primeiro. As novas armas aqui são ótimas e serão muito úteis para a sua próxima aventura. Você provavelmente não precisará comprar itens de cura (se já tiver alguns), então não gaste seus Silvers com eles ainda.

Quando já tiver feito as compras, vá para a casa nas docas, no extremo sul, e fale com o capitão. Ele está furioso desde que o jogador, Brett, o venceu trapaceando, e pegou o seu mapa dos mares. O capitão diz para você falar com o chefe do porto sobre isso. O chefe dirá que Brett provavelmente está no bar da cidade. Então, siga para lá. Chegando ao bar, fale com Brett e ele dirá que se você jogar, ganhará o Sea Chart. Alex tenta jogar com Brett, e não importa a sua escolha, cara (heads) ou

coroa (tails), ele vai ganhar as duas primeiras vezes. Ramus percebe que Brett está usando uma moeda de dois lados iguais e então ele aposta o Dragon Diamond. Brett aceita de imediato. O plano de Brett vai por água abaixo quando Ramus usa seu próprio truque contra ele. Depois de perder, Brett diz que ele fez negócio com o Sea Chart com uma mulher velha que mora na floresta a noroeste de Saith. Ele lhe dá o Fortune Cane, que ele pegou da mulher. Em troca do cajado que ele acabou de lhe dar, Brett pede que você não conte a ninguém sobre o seu truque.

Quando você estiver pronto para outra pequena dungeon, siga para noroeste de Saith, para uma área floresta com uma casa no centro no mapa.

SEA HAG FOREST

Itens: Herb x 3, Monster Chest x 4, Star Light, 400 Silver
Monstros: Killer Fly, Killer Wasp, Mantle Rapper, Mutant Ant

Esta área também é fácil se você estiver com níveis altos o suficiente. Aproximadamente 10 já é o bastante aqui. A maioria dos inimigos pode causar Poison em você, então certifique-se de que Luna tenha MP suficiente para usar Purity quando for necessário.

Quando você passar a parte principal da floresta, você escuta alguém pedindo ajuda para escapar de uma armadilha. Quando você se aproxima da armadilha, você encontra alguém preso debaixo dela. O grupo puxa a armadilha de cima dele e você assiste a outra cena de anime apresentando Nash. Ele diz que é um aprendiz de nível três do Magic Guild de Vane. Nash também diz que ele esteve estudando com Ghaleon, um dos quatro heróis. Nash entra para o grupo e diz para você visitar a bruxa velha. Ele também está procurando por uma garota de Burg que é uma excelente cantora, e quando ele fica sabendo que é Luna, ele fica surpreso. Nash diz que gostaria de ouvir Luna cantar um dia.

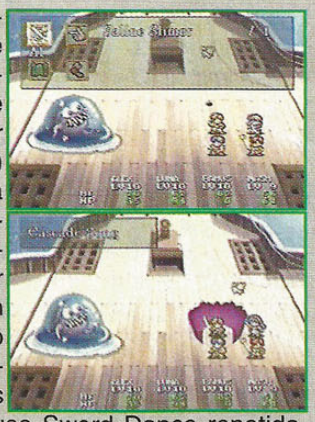
Siga uma tela para o norte e você encontrará a casa da bruxa velha. Na casa, desça as escadas e olhe o caldeirão. Depois de vê-lo, suba e a bruxa diz que lhe dará o Sea Chart em troca do Water Cane de Nash. Mas ele não concorda, pois é um objeto seu de estimação, já que foi dado a ele por Ghaleon. Mas Luna consegue convencer Nash e ele acaba cedendo. O grupo então recebe o Sea Chart. Além disso, se você falar com a bruxa do mar (não aquela do Popeye) mais algumas vezes, ela vai pegar o seu Fortune Cane também. Não se preocupe, se você voltar aqui mais tarde (bem mais tarde), ela lhe dará uma arma muito melhor.

Se voltar para a casa da bruxa do mar posteriormente, você pode também encontrar um Silver Light no baú vermelho.

Volte para Saith. Quando você entrar, descobrirá que um monstro está comendo o barco! Vá para a casa nas docas e fale com o capitão novamente, ele lhe dará os detalhes. Diga que você irá ajudar a destruir o monstro.

Boss: Saline Slimer
Fraco contra ataques de espada

Este cara é realmente muito resistente. Há dois problemas: 1) ele tem um ataque (slime attack) onde ele deixa um personagem preso em uma gosma, e este personagem não pode fazer nada por alguns turnos; e 2) ele cura cerca de 90 HP a cada turno. Uma boa estratégia para usar aqui é utilizar o Vigor em Alex, fazer Luna usar Cascade Song em Ramus, usar Thunder Bomb com Nash e Ramus faz apenas ataques comuns. Depois de fazer o Vigor em Alex, use Sword Dance repetidamente, causando aproximadamente 200 de dano no Saline Slimer, gastando menos MP que um Explosion Staff.



Quando você derrotar o monstro, o capitão dirá que ele levará o grupo para Meribia de graça por tudo o que eles fizeram, depois que a tripulação limpar o barco, é claro. Nesta noite, Luna está deprimida. Ela diz que não quer ir junto e quer ver

os pais de Alex. Na manhã seguinte, Luna virá para o barco para ver você. No último momento, Alex convence Luna a vir com o grupo, e puxa ela para o barco bem a tempo.

CAPÍTULO 3: MERIBIA

No meio da noite, Alex percebe que Luna não está na cama. Ele vai até o convés e encontra Luna, maravilhosa sobre o mastro, cantando. Confira a letra da música:

"Wishing on a dream that seems far off
Hoping it will come today.

Into the starlit night,
Foolish dreamers turn their gaze,
Waiting on a shooting star.

But, what if that star is not to come?
Will their dreams fade to nothing?
When the horizon darkens most,
We all need to believe there is hope.

Is an angel watching closely over me?
Can there be a guiding light
I've yet to see?
I know my heart should guide me, but,
There's a hole within my soul.

What will fill this emptiness
inside of me?
Am i to be satisfied without knowing?
I wish, then, for a chance to see,
Now all I need,
Is my star to come..."

Depois da viagem de barco, você chega em Meribia.

MERIBIA

Itens: 2000 Silver (baú vermelho), Silver Light (baú vermelho)

O que acontece em Meribia:

Meribia é uma cidade grande e ocupada, conhecida por seus grandes shops e a vida conturbada. Há muitas pessoas que moram aqui e não gostam da vida na cidade grande, mas outros gostam. Meribia é uma cidade grande que leva algum tempo para ser explorada.

Quando você chega em Meribia, Nash diz que ele tem um assunto importante para resolver, então ele deixa o grupo durante este tempo. Ramus também deixa o grupo, dizendo que ele está indo vender o Dragon Diamond o mais rápido possível.

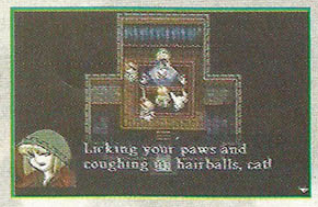
Antes de tudo, você deverá comprar as melhores armas e armaduras para os seus grupos. Vá para os shops de armas e de armaduras na Black Rose Street. Se você não tiver dinheiro suficiente para comprar os melhores equipamentos aqui, você deverá ganhar mais alguns Silvers antes, mas definitivamente é bem melhor comprar os melhores equipamentos para a próxima parte do jogo.

Depois que você tiver acabado de falar com todo mundo e explorar a cidade, entre pela porta principal do castelo e você encontrará o Master Mel, um dos quatro heróis. Depois de se apresentar, ele o desafiará para uma luta. Nem se preocupe em tentar vencê-lo, porque não é tão importante assim. Mas se você derrotá-lo, ganhará 100 pontos de experiência.

Boss: Master Mel
Fraco contra ataques de espada

Basicamente, apenas faça com que Alex use Vigor nele mesmo. Então, apenas continue usando Sword Dance. Se conseguir fazer isso o bastante, você conseguirá vencer Master Mel e adquirir 100 de experiência.

Depois da batalha, siga a oeste para os shops e você encontrará Nash, juntamente com Royce (a vidente). Ela lhe dirá o seu futuro, e o resultado é bem surpre-



endente. Vá para Black Rose Street. Siga para o shop de itens aqui. Você verá que Ramus está negociando o Dragon Diamond com um homem atrás do balcão. O dono do shop de itens diz que vai pagar 2000 Silver por ele. Ramus entrega o Dragon Diamond, e Nall perceberá que está levando tempo demais para o cara buscar o dinheiro. Nall dá uma olhada atrás do balcão e percebe que o homem se foi! Depois de uma examinada mais perto, você encontrará um buraco que leva para o esgoto de Meribia (Meribia Sewers). É hora de pegar o Dragon Diamond de volta!

SEWERS OF MERIBIA

Itens: Star Light x 3, 250 Silver x 2, Herb, Antidote x 2, Star Light (no porão da Mel's Mansion), Fortune Ring (também no porão da Mel's Mansion)
Inimigos: Ammonia, Evil Wisp, Grog Snake

Não é muito difícil passar pelos esgotos, mas é bom que você esteja com níveis entre 13 e 14 antes de enfrentar o Boss. Esta é uma boa área, a esta altura do jogo, para ganhar níveis, já que há uma estátua para se recuperar na própria área. Então você pode ficar lutando até achar que já é o suficiente. Nenhum dos inimigos vai oferecer uma verdadeira ameaça. O esgoto não é uma dungeon muito longa, mas há muitos caminhos que não levam a lugar algum e tesouros, então esteja a vontade para explorar. Lembre-se de usar a estátua em Meribia para se curar, e volte até que você esteja no nível 14.

Quando você achar que já está preparado para o Boss, cure-se uma última vez na estátua, e então evite os inimigos para conservar MP.

Boss: Aqua Lizard
Fraco contra ataques de espada

Aqua Lizard não é um inimigo muito difícil se você estiver no nível 14. Uma boa estratégia é fazer Alex usar Vigor em si próprio, enquanto Luna usa Cascade em Alex. Quando estiver mais poderoso, sua Sword Dance causará uma quantidade de dano enorme ao Aqua Lizard, e não será muito difícil. Mantenha Luna curando o grupo e apenas ataque com Ramus. Lembre-se de que Ramus só poderá acertar Aqua Lizard se estiver usando um arco-e-flecha, então certifique-se de conseguir um para ele antes da batalha. A idéia principal é turbinar Alex, já que Ramus e Luna não poderão fazer muita coisa fisicamente. Também note que o Boss está na água, então você não poderá usar ataques normais de seus personagens nele (a não ser que você use um arco-e-flecha).

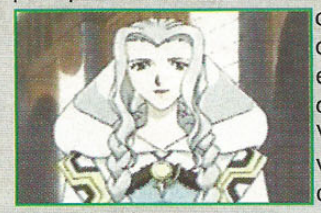
Quando você derrotar o Aqua Lizard, encontrará o dono do shop. Ele oferece apenas 500 dos 2000 Silvers, mas o grupo fica furioso. Ramus acaba ficando com os 500 Silvers e o shop inteiro. Ele toma o controle do shop e o antigo dono torna-se o assistente. Quando você sai do esgoto, Nash diz que seria muito bom se todos viajassem para Vane, então ele poderia aprender magia do Magic Guild da cidade. Quando você estiver pronto, saia pelo norte de Meribia, para o mapa.

Quando estiver no mapa, Nash diz para você seguir a trilha através de Katarina Zone, então você pode chegar a Vane. Seguindo a tal trilha, você chega à entrada de Vane. O guarda na estação reconhece Nash, mas ele diz que ele não pode levar amigos até que ele tenha permissão de Phacia. O guarda ainda diz que Phacia pode ser encontrada no Goddess Shrine, um pouco a oeste. Saia para o mapa novamente, e vá para a torre a oeste.

O que acontece na Goddess Tower:

As pessoas estão rezando pelo bem do país. Há sacerdotisas treinando aqui, e algumas falam sobre como Jessica é uma jovem garota notável que provará ser uma excelente sacerdotisa algum dia.

Quando você entrar na torre, a garota do lado de fora pergunta se você quer descansar (rest) ou rezar (pray). Escolha descansar para curar seus personagens. Então selecione rezar. Agora você poderá entrar na torre. Quando você passar pela primeira sala, Phacia o agradecerá. Nash vai falar com ela sobre a permissão de levar amigos para Vane, e Phacia lhe dará o item necessário para entrar em Vane: o Application. Quando você estiver saindo, Phacia diz saber que Luna é uma cantora talentosa, e pergunta se Luna voltaria algum dia, para cantar para ela. Ela diz que sim, mas que precisa praticar um pouco antes. Saia para o mapa novamente e volte para a estação para ir a Vane.



Quando você chega na estação, Nash entrega o Apllication. Ele diz que, como é a primeira vez que você está entrando em Vane, é necessário fazer um teste de magia para provar o quanto poderoso você é. Nash sai para o Magic Guild e diz para você o encontrar lá quando acabar o teste.

MAGIC TEST

Itens: 250 Silver x 3, Healing Ring
Inimigos: Death Shroom, Gunfoot, Ice Mongrel, Slumber Moth

Cuidado com os Ice Mongrels. Eles costumam sair correndo, mas se eles não fizerem isso, você só pode causar 1 de dano com ataques normais, então fuja ou use o ataque de espada de Alex para derrotá-los. Os Gunfoots têm uma magia poderosa, um raio, que causa cerca de 25 de dano tanto para Alex quanto para Luna, mas você pode se livrar deles com um ataque normal de Alex. Fora isso, os inimigos aqui não são uma grande ameaça.

O Magic Test não é muito difícil. A única parte difícil da dungeon é que os seus personagens não podem usar absolutamente nenhum item. Contudo, isto não será um problema, já que Luna é boa para curar, e também há uma porção de sacerdotes que vão curar seus personagens pelo caminho. Os monstros, algumas vezes, vêm em grandes grupos, mas tenha em mente que você poderá se curar algumas vezes, então não se preocupe em tomar dano.

Há um sacerdote aproximadamente na metade do caminho da dungeon que se oferece para curá-lo, mas apenas uma vez. Se você precisar ser curado, use agora, mas você poderá sempre voltar mais tarde para ser curado. Quando você chegar até o próximo sacerdote que se oferece para curá-lo, vá para a próxima sala, mate todos os inimigos e então volte para curar-se. Isso facilita o confronto com o Boss na próxima sala, sem ter nenhum dano causado a você. Depois de ser curado, volte para a próxima sala e salve o seu progresso. Agora siga para oeste e lute contra o Boss do Magic Test: Truffle Troubler.

Boss: Truffle Troubler
Fraco contra Sword Dance

O Truffle Troubler é realmente um dos chefes mais fáceis de Lunar. No primeiro turno, faça Alex usar Vigor e Luna usar Cascade Song em Alex. A idéia é fortalecer Alex para que ele cause uns 300 de dano para cada ataque com Sword Dance. Quando ele já estiver melhorado com Vigor e Cascade Song, faça-o usar Sword Dance a cada turno. O Truffle Troubler costuma usar um ataque mágico a cada turno que causa cerca de 35 de dano a Alex e Luna, mas isso é resolvido usando Tranquil Song com Luna para curar ambos os personagens ao mesmo tempo. Depois de umas cinco ou seis Sword Dances, Truffle Troubler morrerá.

Arsenal de Ataques de Truffle Troubler:
Flash Bolt: Quando Truffle Troubler estiver flutuando em seu lugar com raios se formando em volta dele, ele usará Flash Bolt, um ataque que acerta um personagem, causando grande quantidade de dano.
Mad Spark: Quando a parte de baixo do Trubble Troubler torna-se um pequeno grupo de espinhos rotatórios, ele vai usar o Mad Spark, um ataque no qual ele atira tentáculos pelo chão para causar dano em todos os personagens.

Depois que você vence Truffle Troubler, você poderá entrar na cidade mágica de Vane.

VANE

Itens: Soap (baú vermelho)

O que acontece em Vane:

Vane é uma cidade mágica que vem sendo o lar de magos de todo tipo, especialmente magos em aprendizado que vêm para estudar as maneiras de se tornar experts em magias. Os estudantes vêm para a cidade e se matriculam no Magic Guild, para se tornarem magos experientes à maneira do Guild.

Quando você entra pela primeira vez em Vane, é bom dar uma passada em todos os shops e comprar as melhores armas e armaduras que o seu dinheiro puder comprar. Há pendantes especiais a venda aqui por 12000 Silver, e você com certeza vai quere-los, mas muito provavelmente você nem pode comprar um agora. Compre os melhores equipamentos aqui e vá para o Magic Guild. Nash estará lá esperando por você. Ele diz que seria melhor que você falasse com Ghaleon antes de deixar Vane, pois ele é um dos quatro heróis lendários, e pode lhe dar algumas concepções de como se tornar um Dragonmaster.

Agora, no castelo, Nash diz que ele vai mostrar os arre-

dores do castelo para Luna (e somente para Luna). Ele a leva para uma outra sala, e fala com Luna sobre Vane. Entre pela porta logo atrás. Você então assistirá a uma cena apresentando Ghaleon. Luna se desculpa por interromper, e Ghaleon diz para ela não se preocupar por isso.

Agora a cena volta para Alex. Entre em uma das salas e você encontrará Mia. Neste momento, Nash entra correndo, dizendo a Alex que eles não deveriam incomodar Mia, já que ela é muito importante por sua mãe ser a guildmaster de Vane. Mia diz que não liga para isso, e que Alex e Nall estão sendo gentis com ela. Nash diz para você ir se encontrar com Ghaleon. Vá para o segundo andar e entre pela porta. Agora você verá mais uma cena de anime onde Ghaleon se apresenta para os outros personagens.

Ghaleon pergunta a você sobre tornar-se um Dragonmaster, e pergunta se você vai investigar um possível Dragonmaster que supostamente nasceu na vila de Lann. Agora você pode escolher entre ajudar Ghaleon ou ficar em Vane e aprender magia. Não importa a sua escolha, já que você deverá fazer a próxima missão de qualquer forma. Agora você precisa sair para Lann para investigar o suposto novo Dragonmaster.

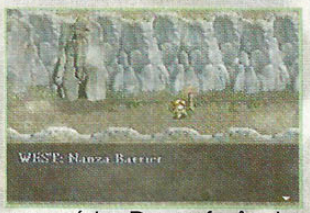
CAPÍTULO 5: O FALSO DRAGONMASTER

Compre o que você quiser de Vane para os seus personagens e então siga para oeste, na direção de Nanza. Você precisa cruzar a Nanza Barrier para chegar até Lann.

NANZA PASS

Itens: [Confusing Chest] x 2, Herb x 2, 50 Silver x 2
Inimigos: Antorian, Death Mutt, Giga Wisp, Mud Cyclops

Os inimigos em Nanza Pass não devem ser um problema para você a este ponto do jogo. Os inimigos aqui não são muito mais fortes do que aqueles que você enfrentou no Magic Test de Vane. Apenas certifique-se de verificar seu HP, e curar-se em batalhas quando for necessário. De preferência, tente manter Alex vivo em todas as batalhas.



Quando você cruzar a primeira parte de Nanza Pass, você chegará em Nanza Barrier.

NANZA BARRIER

Itens: Diamond Necklace (baú vermelho)

O que acontece em Nanza Barrier:

As pessoas aqui falam sobre como Kyle, o líder deles, é mais forte que qualquer pessoa que eles já viram. Os cidadãos também falam sobre como Kyle gosta de se embriagar com freqüência, mas no fundo (no bom sentido) é um cara muito legal. As pessoas parecem indicar que Kyle está realmente bêbado no momento.

Ao chegar em Nanza Barrier, fale com todas as pessoas. Se você tentar pegar a saída a oeste, o guarda vai barrá-lo, e diz que você precisa da permissão do próprio Kyle para passar. Não se esqueça de falar com o guarda duas vezes.

Vá para o segundo nível. Vá para a torre do lado direito. Suba tudo até o topo, e você encontrará Kyle, bêbado, deitado no chão. Fale com ele, e ele apenas dirá besteiras. Saia desta torre, e volte. A garota que estava na sala com Kyle dirá que ele se foi para a cafeteria para comer alguma coisa. Volte tudinho até a base da mesma torre em que você está. Você encontrará Kyle, na cama. Fale com as pessoas aqui, e saia da torre novamente. Agora, entre novamente na mesma torre e desça de novo para a cafeteria. Desta vez, vá para a área da cadeia. Você verá uma cena de Kyle dormindo, e então levantando, ainda meio bêbado, então voltando a dormir. O guarda na cadeia diz para você que ele vai lhe dar a permissão de cruzar a Nanza Barrier se você sair agora. Agora você pode passar pelo guarda e seguir

para a segunda parte de Nanza Pass.

NANZA PASS

Itens: [Confusion Box], Star Light
Inimigos: Antorian, Death Mutt, Giga Wisp, Mud Cyclops

Os inimigos aqui são os mesmos que você encontrou na outra parte de Nanza Pass, então não se preocupe com eles. Esta área é realmente curta, já que você estará no mapa num instante.

Ao chegar no mapa, siga para oeste, para a vila de Lann.

LANN

Itens: Silver Light (baú vermelho)

O que acontece em Lann:

O pessoal em Lann falam sobre como o suposto Dragonmaster da vila tem roubado a comida das pessoas. Mesmo sabendo que ele está fazendo coisas erradas, eles ainda acreditam que ele é um verdadeiro Dragonmaster. Você ouvirá que ele vive em Lann Island.

Quando você entrar em Lann, vá para a casa do prefeito. Você encontrará Jessica, e verá outra cena em anime que a apresenta. Jessica dirá saber que se ele fosse um verdadeiro Dragonmaster, ele não estaria roubando a vila. Jessica pergunta se você irá ajudar a achar o suposto Dragonmaster, e você concorda. Jessica agora se une ao grupo.

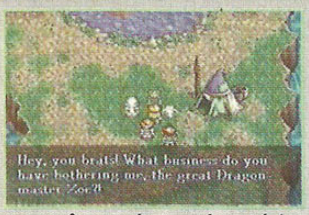
Quando você tiver comprado todos os itens que você precisa aqui, siga para a parte sudoeste da vila. Lá, você pode falar com um homem e, obrigatoriamente, você pegará seu barco emprestado.

LANN ISLAND

Itens: 300 Silver x 3, [Confusion Box] x 5, 500 Silver, Fresh Ring
Inimigos: Barrel Snake, Monocrop, Nightmare, The Deep

A Lann Island realmente não será de toda difícil, já que você tem agora Jessica e Luna para curar, e Alex e Jessica são bem fortes fisicamente. Se você quiser ganhar alguns níveis, você pode fazer viagens daqui para Lann, mas não há realmente necessidade disso.

Quando você chegar ao final da ilha, você encontrará o suposto Dragonmaster, perto de sua tenda. Ele diz que ele é um verdadeiro Dragonmaster, e então chama um sapo gigante que ele chama de seu "dragão." Agora você precisa enfrentá-lo.



Boss: Dragonmaster Zoc
Fraco contra Sword Dance

Zoc proporciona uma batalha difícil. Se você estiver com HP e MP baixos, você deve usar seus itens e então salvar seu progresso antes de lutar com ele. É extremamente recomendável que você tenha Alex com MP cheio para esta batalha. A estratégia geral é a mesma que você tem usado até este ponto para os chefes. Faça Alex usar Vigor em si mesmo no primeiro turno e deixe Luna usar Cascade Song nele também. Agora Alex estará realmente forte, e você pode usar e abusar das Sword Dance nos turnos seguintes até que ele morra. Também é recomendável que você use Cascade Song em Jessica quando você tiver um turno livre, já que Jessica é bem fraca em defesa neste ponto. Depois de alguns turnos de Sword Dance, ele deve cair.

Zoc se desculpa por roubar a comida do povo de Lann, e por ser um falso Dragonmaster. Zoc diz que ele encontrou um sapo e o chamou de seu dragão, e viveu a fantasia de ser um Dragonmaster desde então. De qualquer forma, agora você pode voltar para a vila de Lann.

Quando você voltar para Lann, Phacia estará lá para lhe agradecer. Ela diz que houve uma informação sobre um novo Dragonmaster, e seu grupo diz que Zoc era apenas uma farsa, e que já tomou um corretivo. Phacia então sai. O grupo inteiro fica surpreso por Jessica não saber quem é Phacia, mesmo que Jessica treine na Goddes Shrine.

Depois de ter resolvido o assunto sobre o falso Dragonmaster, você pode voltar para Vane, pegando a rota pela Nanza Barrier.

CAPÍTULO 6: O INTENTO DE VANE

Quando você voltar para Vane, terá uma audiência com Lemia, a guildmaster de Vane. Agora você se

encontrará com ela, mas Lemia crê que você é o falso Dragonmaster, e então você é levado para a prisão. Mia tenta impedir sua mãe, mas ainda assim Alex é levado pelos guardas.

Já na cadeia, você vai ouvir um outro prisioneiro, e a voz lhe será familiar. Agora Mia vem para resgatar Alex, dizendo sentir muito pelo que sua mãe fez. Mia diz que sua mãe era a mulher mais gentil de todas, mas ultimamente, ela tem sido muito irada e odiosa com as pessoas. Agora Mia lhe dá o Althena's Mirror, um item que, segundo ela, irá revelar a verdadeira forma das pessoas, mostrando o bem ou o mal. Quando você estiver deixando a cela, Alex vai parar para ajudar o outro prisioneiro. Você nota que a mulher tem um estranho objeto na cabeça. Mia insiste que você a ajude.

Agora, sua missão é passar pela Crystal Tower de Vane para descobrir o que está acontecendo.

CRYSTAL TOWER

Itens: 500 Silver, 750 Silver, Star Light, 250 Silver, Angel Ring
Inimigos: Blood Lord, Neutronitor, Plasma Fiend, Reflector

Seu maior problema aparece logo na entrada: tem uma barreira invisível que não permite a você entrar. A solução é tão fácil quanto o tamanho do problema. Basta que você usa uma Dragonfly Wing e então, ao invés de ser mandado para fora da torre, você estará do outro lado da barreira que o impedia de avançar.

Lute até chegar aos andares superiores da Crystal Tower. Você tem apenas Alex, Nash e Mia aqui, mas isso não deve ser muito difícil. Mia tem algumas excelentes magias que causarão uma boa quantidade de dano aos inimigos na torre. Mia também tem bastante MP, mas mesmo assim pode ser necessário usar alguns Star Lights aqui.

Ao chegar até o topo da torre, você encontra uma reunião do Magic Guild envolvendo Ghaleon, Lemia, Royce e Phacia, que estão assistindo Luna cantar, questionando se ela é a pessoa certa. Lemia fica muito furiosa com Mia por interromper, e até lança um feitiço contra seus amigos. Lemia pede para Ghaleon completar o ritual e oferece sua força pelo Magic Guild, mas Ghaleon recusa, e protege Mia. Ela agora usa o Althena's Mirror. No primeiro momento, nada acontece, mas a prisioneira que você vem carregando remove o objeto de sua cabeça e revela ser a verdadeira Lemia! A falsa Lemia agora é revelada como a feiticeira negra, Xenobia. Você verá uma cena de anime mostrando a Vile Tribe. Xenobia deixa você com quatro Ultragoyles para lutar.

Boss: Ultragoyle (4)
Nenhum ponto forte/fraqueza

Você deve usar a mesma estratégia que vem usando até aqui. Tudo o que tem a fazer é fortificar Alex ofensivamente com Vigor, e então partir para cima dos inimigos com Sword Dance. Mia também deverá auxiliar com magias de ataque. Os Ultragoyles que você enfrenta aqui são quase como inimigos normais, mas eles são mais fortes. Eles não devem causar muitos problemas.

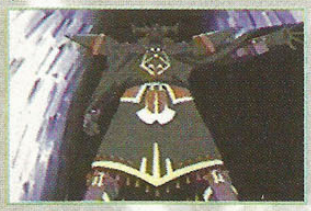
Depois de tudo isso acabado, Ghaleon se desculpa, dizendo que ele não sabia nada sobre o que ele estava fazendo pela falsa Lemia. Ghaleon agora o leva de volta para Vane.

Na sala de Ghaleon, ele diz que você deveria agora procurar o poder dos dragões para salvar Vane da Vile Tribe. Ghaleon pergunta se o caminho por terra o escoltará até Burg, e o levará para Quark. Alex responde afirmativamente, então Ghaleon diz que estará esperando pelo grupo na Mel's Mansion em Meribia.

CAPÍTULO 6: O INTENTO DE VANE

Volte para Meribia e entre na Mel's Mansion. Ghaleon o estará esperando aqui, conversando com Mel. Este último o encoraja a salvar o mundo da ameaça de Vile Tribe, e sente muito por não poder ajudá-lo. Não se esqueça de falar com Jessica. Pegue o barco de volta para Saith. Ao chegar aqui, você precisa atravessar a Weird Woods de volta para Burg. Ghaleon o acompanha e tem quatro magias que causam uns 200 de dano em todos os inimigos, está no nível 99 e tem cerca de 450 de HP, então não se preocupe com as batalhas.

Ao atravessar a Weird Woods, você pode dar uma parada em Burg, mas o seu destino é a White Dragon Cave para se encontrar com Quark, o White Dragon. Siga para a Dragon Cave para leste. Ao chegar até Quark, o grande dragão (branco... Não o Van Damme) primeiro recomenda Ghaleon, e comenta que ele poderia ser o próximo Dragonmaster. Então você verá uma surpreendente cena de anime. Ghaleon se revela como o Magic Emperor e então ele lança uma magia em Quark, que fica sem poderes em um campo de força, e então morre. Ghaleon então diz que ele deve dominar o mundo e criar um novo império (que criativo), e ele Luna como sua rainha (pelo menos ele é esperto). Ghaleon seqüestra Luna e então lança uma magia contra Alex, que cai inconsciente. Quando acordar, você estará de volta a sua casa em Burg. A princípio você não sabe o que aconteceu, mas seu pai lhe diz que um homem chamado Laike o salvou, e ele está no memorial de Dyne.

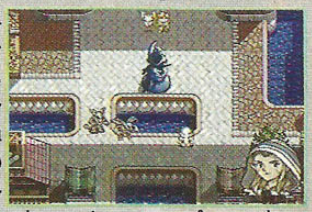


Vá para o memorial de Dyne. Laike estará lá esperando por você. Alex agradece bastante Laike por tê-lo salvado, mas pergunta por que, afinal, ele estava na caverna naquele momento. Laike diz a Alex que é um segredo, que ele precisa se vingar do que aconteceu, e que ele deve se tornar um Dragonmaster. Laike agora lhe dá as Dragon Wings, um item que permite a você voar de volta a qualquer cidade que você já visitou. Vá para Meribia.

MERIBIA

Inimigos: Gargoyle, Guardian, Shadow Lord

Quando você chega em Meribia, você percebe que a cidade foi tomada por monstros. Agora você se juntará com Jessica para uma batalha, e então Jessica explica o que aconteceu. Você não deve querer batalhar muito nesta área. Use a estátua para se curar, então salve o seu progresso e corra para a Mel's Mansion. Não importa se você precisar entrar em algumas batalhas, apenas vá para lá.



Quando você entra na Mel's Mansion, você fica sabendo que Mel foi para o andar superior para lutar com os monstros. Ao chegar lá, você encontrará a Vile Tribe. Xenobia tenta usar uma magia em Jessica, mas Mel entra na frente dela. Ele então vira uma estátua de pedra. A última coisa que Mel diz para Alex fazer é tomar conta de sua filha, Jessica. Ela fica profundamente entristecida, e leva Mel para uma sala. Jessica promete nunca perdoar o Magic Emperor, e junta-se a Alex.

Seu próximo destino é Vane novamente, mas certifique-se de salvar seu progresso antes de partir, por que você terá de lutar contra um Boss logo que entrar. Ao chegar em Vane, você se encontra com Nash e Mia para lutar contra um monstro que invadiu Vane.

Boss: Vile Crustacean
Fraco contra Sword Dance

Ainda aqui, você deverá contar com Alex totalmente para esta batalha. Use Vigor no primeiro turno, então fique apenas com Sword Dance. Os outros personagens serão quase inúteis nesta batalha, já que eles dificilmente causarão algum dano no chefe. Apenas certifique-se de que Jessica sempre cure os personagens quando necessário. Nash deve usar ataques normais ou magias de Thunder, mas não causará muito dano de qualquer forma. É vital que Alex sobreviva aqui, então mantenha seu HP sempre alto. Além disso, use um Star Light em Alex se ele estiver sem MP.

Depois de destruir o Vile Crustacean, Jessica e Nash vão se juntar ao grupo, e eles prometem se vingar do Magic Emperor (Ghaleon) pelo que ele fez. Agora você pode falar com Lemia para saber sobre o que acon-

teceu. Lemia está doente, e não se lembra de quase nada do que aconteceu. Mia e Nash agora se unem ao grupo.

Lemia lhe diz que, para chegar aos outros dragões, você primeiro precisa passar pela Nanza Barrier, mas desta vez, você deve seguir para o sul de Nanza. Voe de volta para Nanza. Logo que você entrar, você encontrará uma mulher sendo atacada por vários demônios, juntamente com Xenobia. Ela diz para o grupo não se mover, ou ela vai destruir a mulher. Você decide não se mexer. Agora você verá uma ótima cena de anime. A "mulher" se revela como Kyle e ele vai acabar com os demônios facilmente. Jessica agora fala com Kyle que eles precisam encontrar os outros dragões, e ele concorda em se juntar ao grupo.

A passagem ao extremo sul de Nanza é muito curta, então apenas siga para sul até chegar na vila de Reza.

REZA

Itens: Silver Light (baú vermelho)

O que acontece em Reza:

A maioria aqui fala sobre o Thieves Guild e como os ladrões estão correndo por aí, roubando os itens de outras pessoas. Muitas pessoas recomendam que você torne-se também um ladrão.

Ao entrar na vila pela primeira vez, seu grupo vai se dividir. Alguém corre rapidamente passando por Nall. Ao checar todos os seus itens, você descobre que alguém roubou suas Dragon Wings. Você ouve da pessoa no bar que se você se tornar um ladrão, o ladrão que roubou o seu item deverá devolvê-lo. Agora você se prepara para se tornar um membro do Thieves Guild. Você deve passar pelo teste para se tornar um ladrão.

Seu próximo destino é Meryod. Siga para leste, através de Meryod Woods.

MERYOD WOODS

Itens: 1000 Silver x 2, Fortune Ring (baú vermelho)
Inimigos: Brain Licker, Chrono Gorgon, Graggen, Killer Buzz

Os inimigos aqui não vão causar muitos problemas, exceto pelas Killer Buzz. Estas abelhas podem causar bastante dano usando o ataque "Poison Sting." É bom ter Jessica pronta para curar o tempo todo, já que o ataque Poison Sting pode causar cerca de 90 de dano a qualquer um de seus personagens.

Você pode querer ganhar alguns níveis aqui, mas não fique por muito tempo. Siga pela floresta e você estará perto da vila de Meryod.

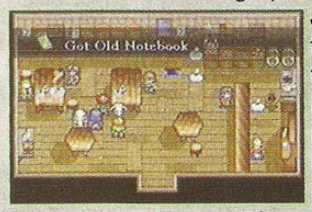
MERYOD

Itens: Silver Light (baú vermelho)

O que acontece em Meryod:

Meryod é um vila toda feita de pontes. As pessoas aqui não visitam o resto do mundo, e agem como ermitões. Algumas pessoas avisam você de que algumas pontes estão ficando fracas.

Quando você chegar pela primeira vez em Meryod, fale com as pessoas aqui. Você também pode comprar algumas armaduras, e também alguns itens no shop de itens. Neste shop, você ainda pode comprar um anel especial que aumenta seu Attack Power, mas ele custa 12000 Silver. Agora, vá para o lado leste passando por uma ponte. Seu grupo vai notar que há rachaduras na ponte, e ela acaba ruindo, fazendo-os cair na água. Agora a ponte está destruida.



Quando você emergir na água, vá encontrar os outros membros do grupo. Quando você já estiver com Jessica, Nash e Mia, as outras pessoas dizem que Kyle foi para o bar. No bar, Kyle lhe dá o Old Notebook, um item que tem uma password escondida que você precisará para a próxima dungeon. Você ainda não poderá atravessar para a outra parte do continente desta vez. Você deverá passar pelo teste ao sul, no Damon Spire.

Quando você estiver saindo pela Meryod Woods, você descobre que Mel está lá, mas ainda está transformado em estátua. Você fica imaginando como ele poderia chegar até ali. Mel não parece agir normalmente, já que ele pede a Jessica para

matá-lo. Mel transforma todos os seus personagens, exceto Jessica, em pedra. Kyle então quebra a pedra e promete proteger Jessica, pois ele sabe que este Mel é um impostor. Agora você deverá lutar contra Plaster Mel.

Boss: Plaster Mell
Fraco contra ataques de espada

Mel realmente não será de todo difícil. Apenas use continuamente seu ataque de espada "Power Slash." Você pode também aumentar seu poder de ataque com a magia Power Up de Kyle. Isso permitirá que você cause um dano muito maior a cada turno.

Royce então vai aparecer e dizer que você arruinou os seus planos. Ela sai furiosa. Depois que você atravessar a floresta, siga para o sul, para o Damon Spire.

Mas antes de seguir para o Damon Spire, é melhor que você esteja com os seguintes equipamentos em seus personagens:

Alex: Samurai Blade, Chain Mail, Silver Shield, Iron Helmet, Healing Ring, Fire Ring
Nash: Ethereal Cane, Sorceror's Robe, Silver Bracelet, Fruity Bandana, Mia's Bromide
Mia: Ethereal Cane, Sorceror's Robe, Silver Armlet, Headband, Fresh Ring
Kyle: Bastard Sword, Steel Armor, Steel Shield, Steel Helmet
Jessica: Flail, Purity Clothes, Silver Armlet, Headband, Devil Pendant

Estes equipamentos devem ser o bastante para ajudar você no Spire. Note que Kyle não precisa de nenhum acessório, pois ele é muito forte tanto em ofensiva quanto na defensiva, mas se você tiver dinheiro, não custa comprar alguns para ele também.

DAMON SPIRE

Itens: Vazio x 4, Star Light x 4, Sage's Clothes, Spirit Bandana, Ice Pendant
Inimigos: Bat Knight, Kill Roller, Mummy, Rufus

Os inimigos aqui têm certos pontos fortes e fraquezas. As Mummies e os Bat Knights só podem ser atingidos pelos seus ataques elementais, e os monstros Rufus só podem ser afetados por suas magias de ataque físico. Os inimigos não devem ser muito difíceis se você conhecer seus pontos fracos. Além disso, este é um bom lugar para ganhar níveis, já que os inimigos dão muitos pontos de experiência.

Quando você entra na torre pela primeira vez, lhe será dado um primeiro teste. Você dirá que Inteligência é Força e que Sabedoria é Poder. Então você terá a permissão de acessar o primeiro andar da dungeon.

Durante o próximo teste, o homem lhe fará outra questão. Você terá que fazer algumas decisões como esta pela dungeon. Não importa qual personagem você escolhe para cada uma delas, já que você poderá tentar novamente se falhar em alguma. De qualquer forma, você deve escolher Mia para o primeiro teste. O homem agora deixa você subir para o próximo andar.

Lute contra os inimigos no próximo andar e certifique-se de pegar os tesouros por aqui. O homem então faz a segunda pergunta quando você se aproxima da escada. A escolha certa aqui é Nash. Agora você pode subir para o próximo andar.

No próximo andar, o teste é bastante incomum. Na escada, você encontrará um homem apertando seu estômago de dor. Primeiramente ele diz para você que não há nada errado, mas então diz para você curá-lo. Jessica imagina o que ela deveria fazer. Escolha curar o homem antes de subir para o próximo andar.

No próximo teste, o homem diz que você precisa deixar um personagem para trás para que os outros possam prosseguir. Você deve escolher qual aliado deve ficar para trás. A resposta aqui é ficar dizendo que você se nega a mandar alguém embora e que todos os membros ajudaram a chegar até o topo. O homem diz que você fez uma sábia decisão, e você pode subir mais um andar.

O teste no próximo andar é moldar alguma coisa com o barro. O homem diz que se ele gostar do que você fizer, ele vai deixá-lo passar, caso contrário, não. Você tem uma nova decisão para fazer, você deve escolher quem deve começar a modelar o barro. A escolha certa aqui é Alex. Ele vai fazer uma imagem de Luna a partir do barro.

Agora você poderá subir ao topo da torre. Lá, o homem fala sobre os seus esforços e diz que você passou pelo teste. Ele também diz que você deve ler todos os livros na sala. Então faça isso e então saia da torre.

Volte para Reza. Quando você chegar lá, poderá

entrar no Thieves Guild através do bar. Você também conseguirá a Thieves Crest, que permite a você abrir todos os baús vermelhos do jogo. Quando chegar até a área dos ladrões dentro do bar, vá para norte. Você encontrará vários shops. Compre as melhores armas e armaduras que você puder. Agora, você pode falar com o ladrão no canto superior direito. Você explicará a ele que agora você se tornou um ladrão, e ele lhe dará suas Dragon Wings de volta. Ele também dará um pedaço de sabão (Soap) pelos incômodos.

Agora, volte para a parte principal de Reza. Quando você estiver saindo, você verá Royce seqüestrando Lily, a cantora local. O avô de Lily vem para tentar ajudá-la, mas é tarde demais. Seu grupo explica que a Vile Tribe está atrás de cantoras por uma certa razão. Seu grupo diz para o avô de Lily que eles tentarão salvá-la. Royce indica que o próximo lugar que você deve ir é a Red Dragon Cave. Agora você receberá o Baloon Blueprint necessário para fazer um balão de um dos ladrões que o avô de Lily lhe mostra.

Seu próximo destino é a Red Dragon Cave, mas você deverá ir para Iluk primeiro.

ILUK

O que acontece em Iluk:

Iluk é um vila conhecida por seu estranho inventor. As pessoas falam sobre o inventor, que não costuma sair muito de sua casa e passa a maior parte do tempo em seus inventos. De resto, Iluk é um vila de porte médio que vive perto da Red Dragon Cave.

Ao chegar aqui pela primeira vez, use a estátua para se curar. Então, vá para a casa na parte norte. Você encontrará o inventor lá. Entregue o Blueprint para ele. O inventor dirá que ele vai ajudar o grupo a fazer o balão que o Blueprint descreve. Mas ele perdeu o seu inseto, e pede para você achá-lo no Iluk Field (ele não tinha coisa melhor pra fazer?). Você acaba concordando em ajudá-lo, já que não tem jeito mesmo. Vá para o norte da vila, para o Iluk Field.

ILUK FIELD

Itens: Crystal Bracelet, Healing Ring, Spook Hairpin, 1500 Silver

Inimigos: Fluffy Bug, Fly Devil, Man Eater, Puffy Bug

Os inimigos aqui realmente não são nada difíceis. Você tem cinco membros no seu grupo agora, e tem uma boa variedade de ataques. Nash e Mia devem usar magias nos grupos inimigos enquanto Alex e Kyle fazem ataques normais e Jessica cura ou também ataca. Se você tiver problemas, você pode voltar para Iluk para curar-se na estátua da deusa Althena. Este também é um bom lugar para ganhar níveis no jogo, já que os inimigos daqui dão uma quantidade de experiência consideravelmente maior que antes, e a estátua está pertinho.

Há muitas fontes aqui que vão atirá-lo para outros lugares da tela.

Quando estiver pronto, siga para a área no extremo superior esquerdo. Você verá um inseto (parecido com uma nuvenzinha azul, ou algo assim) parado ali sem se mexer. Encontre-se com ele e você terá vai entrar numa batalha contra um grupo de insetos azuis, e apenas um vermelho (que foge). Ao vencer, seu grupo cerca o inseto vermelho que fugiu e você receberá o item Fluffy Bug. Agora, volte para Iluk para dar isto ao inventor.

Quando você voltar para Iluk, dê o inseto ao inventor. Ele dirá que já terminou o seu balão, mas já está muito escuro, então ele convida o grupo para ficar em sua casa durante a noite. O grupo concorda, e você parte para tentar voar com o balão na manhã seguinte. O balão não funciona logo na primeira tentativa, mas Nall dá um empurrãozinho, e ele vai acabar se inflando. Agora você está pronto para seguir para a Red Dragon Cave, para o noroeste, com o balão.

Nota: Depois que você passar por Iluk Field, você poderá visitar cada uma das Fontes de Althena (Althena Springs). Há uma fonte para os homens e uma fonte para mulheres. Neste momento, você provavelmente só poderá acessar a fonte para os homens, já que os inimigos que cercam a fonte para mulheres são muito poderosos por enquanto (que inconveniente). Quando você chegar na fonte masculina, considerando que você já tenha uma barra de sabão (Soap), você pode assistir a uma curta cena em anime mostrando os personagens homens tomando banho. Se você tiver duas barras de

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 25
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 26
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 25 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 26 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

sabão, você pode ver ambas as cenas. Há duas cenas de anima para cada barra de sabão que você usa. Se você tiver apenas uma barra de sabão, salve antes de assistir a cena, então carregue o jogo novamente e assista à outra. Você pode chegar até a fonte das mulheres mais tarde (que droga!).

RED DRAGON CAVE

Itens: Star Light x 8, Barrier Ring, Rainbow Tiara, Angel Ring, Flame Sword, 1000 Silver, 5000 Silver
Inimigos: Blood Slime, Burner, Fire Elemental, Scorpion

Os inimigos na Red Dragon Cave são realmente muito fáceis, já que você deve ter todos os equipamentos baseados no elemento Ice comprados em Iluk. Geralmente uma magia de ataque combinada com um ataque comum de um dos personagens fortes deverá matar cada inimigo. A maioria dos equipamentos de Ice que você deve ter causam muito dano a cada inimigo, e Alex e Kyle podem atacar múltiplas vezes com suas armas, então você não deve nem precisar muito de magias de ataque. Nash não será muito útil aqui, pois ele tem apenas magias de ataque do tipo Thunder. Em compensação, Mia tem alguma ótimas magias de Ice que são bem úteis aqui.

Leva algum tempo para explorar a dungeon e derrotar os inimigos para ganhar níveis. Há um segredo notável na caverna. Em uma área, há um lugar perto de um certo baú de tesouro azul com um estranho objeto de cor vermelha no chão. Se você pisar neste objeto, Alex será lançado por cima da lava para outro ilha. Ao passar por este pedaço de ilha, você vai pegar a Flame Sword. Não a equipe ainda, já que os inimigos aqui são todos baseados no elemento Fire, e a espada não causará muito dano a eles.

Depois que você passar por uma longa área de fogo, salve o seu progresso e siga para norte. Agora você verá Royce aparecer diante de você, tentando preparar uma armadilha para você cair. Royce envia dois Bronze Dogs para pegá-lo.

Boss: Bronze Dog (2)
Fracos contra o elemento Ice

Os Bronze Dogs não são muito difíceis, levando-se em consideração o fato de eles serem chefes. No primeiro turno, faça Alex usar Vigor em si próprio, Kyle usa Power Up também em si, Mia deve usar uma de suas magias de Ice que atingem os dois inimigos, enquanto Nash manda Thunder Thrust neles e Jessica apenas ataca. Quando os monstros começarem a atacar, deixe Alex e Kyle usarem seus ataques de espada mais poderosos, Jessica cura o grupo se necessário e Mia usa magia Ice ou faze Power Drive em Alex ou Kyle. Tente concentrar seus ataques em um dos inimigos de cada vez. Os Dogs não têm ataques especiais que causam dano muito grande ao grupo inteiro, mas Jessica deve cuidar das coisas usando o Calm Litany. Nash não deve ser muito útil, mas deixe-o usando Thunder Thrust.

Arsenal de Ataques dos Bronze Dogs:
Heat Rush: Quando um Bronze Dog está chamuscando com energia, ele fará um Heat Rush, um ataque que acerta todos os personagens de seu grupo, levando aproximadamente a metade do HP de cada um.
Fire Ball: Quando um deles não está em chamas (como no Heat Rush), ele vai usar uma Fire Ball, atirando três bolas de fogo em um personagem para causar um dano grande.
Ataque Normal: Um Bronze Dog pode acertar um único personagem (ou dois personagens com um ataque em cada um) com um ataque normal que acerta duas vezes para causar dano físico.

Ao derrotar os cães, você acaba com os planos de Royce, e ela sai. Agora você recebe o Dragon Shield. Você está um passo mais perto de se tornar um Dragonmaster!

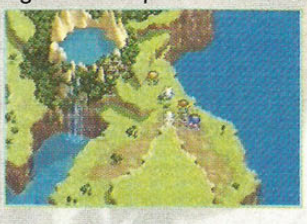
Quando você estiver pronto, volte para o início da dungeon e tente usar o balão para voar de volta a Meryod. Durante o vôo, o balão começa a vazar ar e Nash tenta amortecer a queda do balão. Você verá uma cena de anime bem divertida agora e acabará caindo perto de Reza.

Quando você se encontrar em Reza, Laike virá para parabenizar você por conseguir o Dragon Shield. Laike

o incentiva a se tornar um Dragonmaster. Quando você estiver pronto, volte para Meryod.

Quando voltar à Meryod, você descobrirá que a ponte foi concertada! Isso significa que você pode cruzá-la para o outro lado do continente. Certifique-se de parar na nova loja de armas depois de cruzar a ponte. As armas aqui serão muito úteis na parte do game que virá.

Você deve ir à Lyton. Siga a costa para o norte e oeste. Não siga à leste, na Forbidden Forest, pois os inimigos ali são muito fortes e você não deveria estar andando por aqui ainda. Lyton é a cidade com a cachoeira e as fontes.



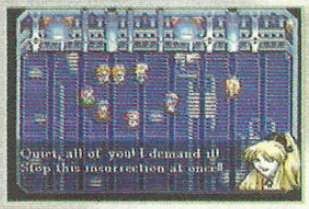
LYTON

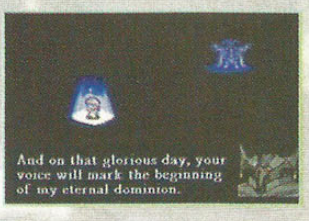
O que acontece em Lyton:

Lyton é uma estranha cidade que convive com a música dos espíritos do vento. Ultimamente, contudo, a música mudou e muitas das pessoas aqui concordam que esse som é estranho. Eles pedirão para que você arrange um jeito de fazer com que a música normal retorne através da Lyton Shrine.

Existe uma grande loja de armaduras aqui que vende novas armaduras pesadas para a maioria dos personagens. Certifique-se de comprar todas as melhores armaduras, uma vez que você realmente precisará delas na próxima parte da jornada.

Quando você entrar em Lyton pela primeira vez, seu grupo notará a estranha situação daqui. O grupo encoraja você a descobrir o que está acontecendo nesta cidade. Vá para uma das casas a norte e fale com o ancião da vila. Ele dirá a você que os espíritos do vento começaram a cantar uma nova canção, e isso está causando uma tremenda confusão. O ancião pede para você ajudar a cidade procurando os espíritos na Lyton Shrine. Para chegar à Lyton Shrine, vá para a parte leste da cidade e siga para a pequena construção próxima a duas pessoas.





LYTON SHRINE

Itens: Wisdom Robe, Star Light, 2500 Silver
Inimigos: Bob Goblin, Brainpicker, Electro Eye, Giga Ant

Os inimigos aqui são bastante fortes. Você basicamente terá de estar vestindo as armaduras vendidas em Lyton para conseguir passar em segurança. Se você precisar de mais dinheiro, fique aqui ganhando alguns níveis e retorne para a cidade para conseguir a armadura. Uma vez que você já se sentir forte o bastante (um nível 29 já está ótimo), prossiga por aqui.

A Lyton Shrine não é muito longa, mas existem vários buracos em que você pode cair para o andar inferior do dungeon. Você pode avistar os buracos antes de cair, uma vez que existem rachaduras no piso onde o buraco surgirá. Evite-os à medida que eles tentarem retardar seu progresso.

Uma vez que você atingir o topo, você verá duas pedras e quatro buracos. Seu grupo diz que o ar que passa pelos buracos devem estar mudando a música da cidade. Seu grupo ainda pede para você fazer mudanças nas pedras para que a música volte ao normal. Aqui vai um pequeno (e bastante simples) diagrama das pedras e buracos.

```
                 _____
_____________| 3   -   4 |
| 1   O   2              |
|                        |
```

```
1, 2, 3, 4: Buracos
O, -: Pedras
```

Este é um puzzle bastante fácil e simples. Tente todas as combinações por si mesmo mas, se você continuar preso, verifique a nossa resolução.

Solução:
-Mova a pedra "O" para o buraco "1".
-Mova a pedra "-" no buraco "4".

Uma vez terminado o puzzle, o grupo ouvirá a

mudança da música para algo mais amistoso.

Volte para Lyton. Em Lyton, as pessoas agradecerão por você ter trazido a cidade de volta ao que era antes, e dizem que agora estão livres para viajar para fora sem ter de temer os ruídos dali. Quando você falar novamente com o ancião da vila, ele agradecerá e então dirá que a Blue Dragon Cave agora pode ser acessada pela área submarina ao norte. Ele ainda diz que um casal de apaixonados deverá cantar juntos para abrir o caminho para a Blue Dragon Shrine.

CAPÍTULO 10: BLUE DRAGON SHRINE

BLUE DRAGON SHRINE

Itens: Angel's Tear, 5000 Silver, Ruby Tiara, Angel Ring, Jewel Bracelet, Chira's Tail, Dragon Armlet
Inimigos: Aqua Genie, Gelatin, Razor Wolf, Water Elemental

Os inimigos aqui não representam muito perigo se seus níveis estiverem onde eles devem estar. Os Gelatins são muito fracos, da mesma forma que os Water Elementals (se tiver problemas com estes últimos, use magias relacionadas com o elemento fogo), mas os Aqua Genies e Razor Wolves são um pouco fortinhos, tendo um número bastante alto de HP. Deixe que Kyle e Alex realizem seus ataques normais para estes casos, ou deixe Nash usar quantas de suas magias do trovão forem necessárias, da mesma forma que Mia e suas magias de fogo. Os inimigos normais não serão difíceis. Apesar de concederem somente alguns pontos de EXP a mais que os inimigos da Red Dragon Cave, este continua sendo um ótimo lugar para ganhar níveis.

A Blue Dragon Shrine é uma dungeon meio grande. É basicamente um dungeon labiríntico. Durante o percurso você encontrará vários pequenos poços de água. Se você tentar entrar em algum desses poços, você terá de enfrentar uma batalha contra Gelatin ou terá acesso à nova área do dungeon. Não importa realmente quantas batalhas contra Gelatin você enfrente, uma vez que eles são bem fracos e não existe chefe na Blue Dragon Shrine. Basicamente é um jogo de "adivinhe e cheque o poço" para encontrar aquele que leva à saída. Você não demorará muito tempo aqui.

Quando você chegar ao final da Shrine, você descobrirá um Blue Dragon. O Dragão agradece por você ter chegado até aqui e ainda diz que você deve se esforçar para se tornar o próximo Dragonmaster. O dragão então dirá que ele abrirá a porta para o Dragon Helm, permitindo que você recolha mais um dos equipamentos para se tornar o Dragonmaster. Uma vez que ele abrir a porta, siga para a nova área para o leste. Você verá uma esfera brilhante. Assim você conseguirá o Dragon Helm. Quando você pegar o Dragon Helm, você ouvirá uma movimentação do lado de fora. O grupo então percebe que algo deve estar acontecendo ao Blue Dragon! Deixe a sala onde você está e saia. Você verá que Phacia MATOU o Blue Dragon! Phacia então corre. Agora, somente três dos quatro dragões originais sobrevivem.

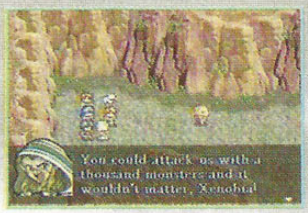
Depois que você acabar a Blue Dragon Shrine, volte para a vila de Lyton. As pessoas estarão muito tristes pela morte do Blue Dragon, mas eles encorajam você a encontrar o Black Dragon ao leste. Você precisa agora seguir ao leste, para o Tamur Pass.

CAPÍTULO 11: TAMUR

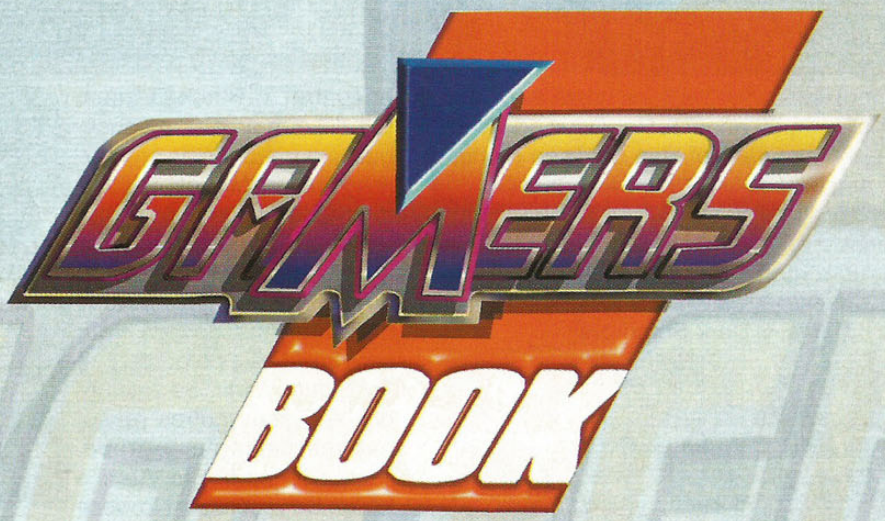
TAMUR PASS

Itens: Star Light, Shira's Tail, Wind Cane
Inimigos: Shrieker, Octo Plant, Great Hornet, Ice Pup

Os inimigos em Tamur Pass serão tão fáceis quanto a maioria dos inimigos normais que você enfrentou na Blue Dragon Cave. Se você precisar se curar com muita urgência, apenas volte para Lyton e volte para cá. Entretanto, é pouco provável que você vá precisar recuperar suas forças.



À medida que você estiver andando por Tamur Pass, você notará várias placas de "Perigo". Além disso, você descobrirá em uma das placas que Tamur se localiza ao



Números Atrasados

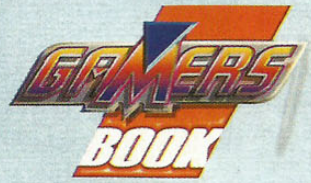
Cód.: GB 01
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 03
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 04
Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 03 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 04 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

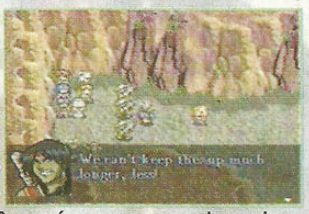
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

sul. Continue aqui colocando os itens desta área, então salve e siga à área mais ao sudeste. De repente você será cercado por Xenobia! Xenobia convoca monstros para enfrentar seu grupo.

Você terá de enfrentar duas batalhas. Aqui vai o que você deve enfrentar:
1) 3 Carapace Knights, 1 Dark Sorceror
2) 4 Carapace Knights, 2 Dark Sorcerors

As batalhas aqui não devem ser muito difíceis. Apenas faça com que Nash use seu Thunder Thrust, Mia use o Blizzard e Alex use seu Flash Cut. Esta combinação deverá matar os dois grupos em um único turno.

Depois que você enfrentar as duas batalhas, Xenobia vai invocar mais inimigos para enfrentar seu grupo. Seu grupo agora sabe que está em grandes apuros, mas de repente uma chuva de flechas começa a cair dos céus e atingem os oponentes! Xenobia vai fugir e você verá uma cena de anime que apresentará Tempest e Fresca. Você agora poderá sair de Tamur Pass e seguir para Tamur.



TAMUR

O que acontece em Tamur:

Tamur é uma cidade natural. Muitas das pessoas que vivem aqui adoram caçar e pescar. Algumas das pessoas falam sobre a Prairie Tribe e seu líder, Tempest. Alguns outros dirão que existe uma grande torre que é a morada de um velho homem, Myght.

Na loja de Tamur você poder falar com os moradores da vila sobre muitas coisas em torno desta área. Além disso existem novas armas e armaduras nas lojas aqui, então certifique-se de que você melhorou todo o arsenal de todos os seus personagens aqui. Quando estiver pronto, siga para a saída norte da vila.

Quando estiver saindo da vila, você encontrará Laike novamente. Laike dirá que ele ajudará você a encontrar o Black Dragon. Ele diz que precisam conseguir algumas pistas e informações de Myght, um homem que vive em uma grande torre. Laike diz ainda que ele irá até Myght, mas levará somente Alex. O resto dos personagens devem ficar para trás. Laike perguntará se você quer partir. Se responder Yes, seus outros personagens deixarão o grupo, restando somente Alex e Laike. Se você dizer No, você pode voltar mais tarde e falar com Laike no bar de Tamur. Você tem de completar esta parte do game sozinho mesmo que diga No. A esta altura você terá somente Alex e Laike e seu grupo. Siga à norte e seus outros personagens ficarão para trás. Você terá de seguir para a torre de Myght.

CAPÍTULO 12: MYGHT'S TOWER

MYGHT'S TOWER

Itens: Silver Light, Barrier Ring, 500 Silver
Inimigos: Magic Hat, Mecha Star, Plasma Prism, Tormentor

Os inimigos aqui não devem ser difíceis, já que Laike está aqui. Alex não será de muita ajuda, uma vez que o dano que ele causar será mínimo. Esta área é bem curta, o que significa que de qualquer forma você não demorará muito para encontrar Myght.

Quando você entrar na torre pela primeira vez você será apresentado a um puzzle. Este não será muito difícil de completar, permitindo o velho método "adivinhe e cheque". Ainda assim, se você quiser a resposta, siga a pequena estratégia abaixo.

Solução do Puzzle:
Tome as seguintes portas na ordem:
(Planeta, Estrela, Sol, Lua)

Você agora atravessará a parte principal do labirinto. Verifique as áreas para encontrar três tesouros aqui e siga para a torre. Note que se você ficar perdido, provavelmente terá de tomar o elevador duas vezes.

Quando encontrar Myght no topo da torre, Laike explica a Alex que ele precisará de um veículo aéreo. Myght diz que ele trabalhará em um para você. Então Laike deixará o grupo. Myght diz que levará algum tempo para construi-lo. Você agora pode voltar à Tamur e encontrar o resto de seu grupo no bar. O grupo irá dizer a você que eles não sabem onde diabos Nash está. De repente, Nash volta dizendo que algo aconteceu na praça da cidade. Quando você sair para ver o que está acontecendo, você verá um homem sendo trazido por dois membros da Prairie Tribe. Você pode escolher ajudar ou não o homem que vem sendo arrastado. Você deve ajudá-lo. Depois disso, você verá uma cena apresentando novamente Tempest e Fresca. Tempest se apresentará como líder da Prairie Tribe. Tempest diz que ele não confia em seu grupo e mesmo que tenha ajudado-o contra Xenobia, ele quer testar Alex para ver o quão forte ele é. Você precisa enfrentar Tempest somente com Alex.

Boss: Tempest
Nenhum ponto forte/fraqueza

Tempest não será tão difícil. Apenas use Vigor e comece a atacar sem parar usando o Sword Dance. Ele logo sucumbirá em alguns turnos.

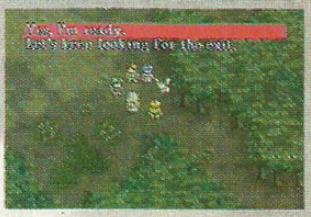
Tempest dirá que agora confia no grupo e ainda elogiará a força de seu líder. Tempest dará a Alex o Dragon Necklace. De início Alex não aceita isso, mas Tempest insiste para que aceite. Quando Tempest sair, seu grupo perceberá que você deve procurar pela Prairie Tribe e conseguir informações sobre o Black Dragon. Para chegar a Pao, a cidade da Prairie Tribe, você precisa seguir ao sul através da Lost Woods.

LOST WOODS

Itens: Chira's Tail, Holy Hairpin, Healing Nut x 2, Silver Light, Dark Shield, Star Bracelet
Inimigos: Ambush, Killer Shroom, Monster Wasp, Yeti

Os inimigos não representam muito problema se você tem as armas e armaduras de Tamur. Apenas tome cuidado com os Yeti, que têm muito HP e podem causar dano alto.

Uma vez que você atingir certo ponto na floresta, seu grupo dirá que está começando a ficar escuro e que seria melhor descansar e tentar encontrar o caminho pela manhã. Você pode tanto ir à parte sul desta pequena gruta quanto continuar tentando achar a saída. Se preferir continuar procurando pela saída, você encontrará vários tesouros que esta área oferece. Quando você pegar tudo que quiser, volte para a gruta e descanse.



Quando acordar pela manhã, você verá algumas pessoas da Prairie Tribe. Elas concordarão em mostrar o caminho para a vila, Pao. Siga-os para o sul.

PAO

O que acontece em Pao:

Pao é a vila da Prairie Tribe, um grupo de pessoas que vive isolado do resto do mundo. As pessoas da Prairie Tribe vivem por si mesmas e confiam na natureza para poderem sobreviver. Algumas das pessoas aqui estarão assustadas com a chegada de seu grupo, uma vez que a chegada de estranhos significa problemas. Várias pessoas aqui vêm morrendo de uma misteriosa doença fatal.

Quando você chega a Pao, visite as várias tendas e fale com as pessoas. Você aprenderá sobre a doença que vem atacando a vila. Procu-

re por Tempest em uma das tendas maiores. De repente, a doença ataca Jessica, Mia e Fresca. Tempest está zangado e pede permissão ao ancião para procurar por Ghaleon na Black Dragon Cave. Você pode agora seguir para a Black Dragon Cave, ao leste da vila. Certifique-se de se curar e salvar na estátua próxima antes de entrar na caverna.

CAPÍTULO 14: BLACK DRAGON CAVE

BLACK DRAGON CAVE

Itens: Dragonfly Wings, Healing Nut, Dragon Bandanna, Dream Bow, Angel Ring, [Baús inimigos] x 2, Silver Light x 2, Dark Armor, Dark Sword
Inimigos: Chaos Fiend, Hell Raiser, NippleYanker, Slice O' Dead

Os inimigos na Black Dragon Cave são bastante difíceis, em especial os Chaos Fiend. Você precisa estar pelo menos em nível 32 para passar com algumas dificuldades. Se precisar, acumule alguns níveis lutando aqui e se recarregando na vila (Tempest estará esperando por você). A área não é muito extensa, mas existe uma grande quantidade de inimigos. Será complicado por todo o caminho e um difícil chefe espera por você no final. Certifique-se de encher o seu HP e MP antes de entrar na batalha do chefe.

Eventualmente você chegará ao Black Dragon. Ele então dará a você o último item para você se tornar um Dragonmaster, a Dragon Armor. O Black Dragon dirá que você apenas pode se tornar um Dragonmaster se seu coração estiver preparado para isso. Salve antes de seguir para a próxima porta. Quando você chegar lá, Ghaleon estará controlando o Black Dragon. Primeiramente, o Black Dragon acaba com seu grupo. Então, Alex se levanta, determinado a lutar. Ele então se torna um Dragonmaster, em uma seqüência de anime incrível. Agora você terá de lutar realmente com o Black Dragon.

Boss: Black Dragon
Fraco contra a Sword Dance

Você terá de confiar inteiramente a Alex esta batalha. Só Alex pode causar cerca de 500 pontos de dano quando carregado com uma Sword Dance. Certifique-se de usar o Vigor em Alex logo no primeiro turno, usando Sword Dance sem parar até não poder mais. Com Nash, use Thunderbolt se tiver. Do contrário, apenas mantenha-o recarregando os demais com itens de cura, usando ataques normais ou mesmo o Thunder Thrust. Tempest deve usar Flash Arrow e Kyle deve usar o Power Up logo no primeiro turno, usando o Power Slash até não poder mais. É uma batalha difícil, uma vez que você não terá Jessica para recuperar a energia de todos. Por isso, não é uma má idéia ter equipado alguns Healing Rings em todos os personagens (se não tiver, ao menos em Alex e Kyle, os que causam mais dano. Outro truque aqui é manter uma quantidade boa de Healing Nuts nos inventários de cada personagem para não correr o risco de precisar urgentemente de uma curandeira.

Ataques de Black Dragon:
Fire Breath: Quando Black Dragon começar a expelir

fogo pelas narinas, ele estará preparando seu Fire Breath, um ataque que atinge a um personagem com fogo, causando muito dano.
Thunder Breath: Quando o Black Dragon começar a brilhar com eletricidade, ele está se preparando para usar o Thunder Breath, um ataque que atinge a todos causando dano médio.
Cold Breath: Quando o Black Dragon tiver nuvens de ar frio ao eu redor e saindo de sua boca, prepare-se para receber o Cold Breath, um raio de ar frio que atinge a todos e causa dano moderado.

Quando você vencer o Black Dragon, volte para a tenda de Pao onde estão as meninas. Uma vez que você venceu o Black Dragon, a praga parou de atacar Pao e todos voltaram ao normal. Laike então entra, dizendo ao grupo que a máquina voadora de Myght está quase pronta. Laike sugere que você vá visitar Myght e receber a nave. Antes de deixar a área, fale com Tempest e ele dará a você a Master Sword. Kyle insiste em não aceitá-la, mas o que aconteceu com o Dragon Necklace se repete. Além disso, Alex devolve o Dragon Necklace a Tempest, mas este insiste que está somente guardando-o para Alex.

Depois de se tornar um Dragonmaster e sair da área, você pode fazer muitas das tarefas secundárias ou segredos do game. Um dos segredos se localiza próximo, logo na Forbidden Forest. Lembra-se da floresta a leste de Meryod com vários inimigos poderosos? Bem, você agora já deve ser capaz de vencê-los. A chave para atravessar o lugar é usar o "Dragon Grief" de Alex. Se você conseguir atravessar o lugar sem a magia, então a sorte está do seu lado. Além disso, certifique-se de ter pelo menos um Soap antes de seguir para a Forbidden Forest. Se você não tiver nenhum, existe um em um dos baús durante o jogo. Se você não conseguir o sabão, nem tente vir aqui a não ser que você queira ganhar níveis lutando com inimigos, uma vez que você precisa de um Soap para ver as cenas no final da floresta.

FORBIDDEN FOREST

Itens: 5000 Silver
Inimigos: Cannon Foot, Killer Weed, Hell Hound, Shell Walker

Os inimigos aqui são muito fortes e matarão seus personagens a não ser que você saiba o que está fazendo. A área em si não é muito longa, mas os inimigos irão constantemente atacar a você, sendo que a maioria deles é impossível de se evitar. A única estratégia que realmente funciona aqui é o uso da "Dragon Grief" de Alex, uma vez que ela matará os inimigos logo de cara, apesar da experiência ganha ser mínima. Sem o Dragon Grief você precisará começar a se preocupar com seu nível...

De qualquer forma, siga para a saída leste, tentando evitar quantos monstros for possível. Vá ao canto nordeste desta área e pegue um baú contendo 5000 Silver. Siga para leste e saia assim que tiver terminado a área.

Uma vez que você chegar aqui, você chegará a uma área de banho feminino! Esta é a luz no fim do túnel do game. Se você tiver dois itens Soap, fale com o guardião e diga "Oh, that sounds great!" para ver uma cena animal de Mia ou Jessica tomando banho... Se você tiver somente uma barra de sabão, então salve, veja a cena e carregue seu save novamente até conseguir ver a outra cena. As cenas de banho são mostradas aleatoriamente, o que pode causar a mesma cena de banho duas vezes mesmo que você tenha duas barras de Soap.

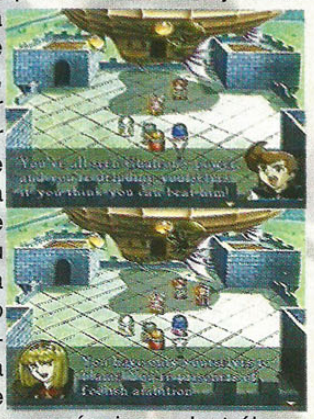
Neste ponto você pode realizar uma série de tarefas secundárias. Um dos mais importantes são os acessórios especiais que você pode conseguir agora (confira a seção de "Segredos" para a localização deles). Além disso, você pode voltar às cidades do game e falar com as pessoas sobre você ter se tornado um Dragonmaster. Quando estiver satisfeito com suas realizações, parta para a próxima parte da estratégia.

CAPÍTULO 15: A NAVE E A FRONTEIRA

Volte novamente à torre de Myght. Para chegar lá, você precisa passar através da Lost Woods novamente, mas isso não será problema. Se você quiser ganhar mais níveis aqui, também não deixa de ser uma boa idéia. Apenas siga à torre de Myght quando estiver preparado.

Quando você passar pelo labirinto da torre de Myght novamente, você será capaz de falar com ele. Myght dirá que ele quase terminou o trabalho com a máquina voadora, que deverá estar terminada pela manhã. Myght sai para trabalhar na nave durante a noite, deixando seu grupo dentro da torre para dormir. Você pode falar com os casais (Kyle/Jessica e Nash/Mia) antes disso, mas logo Alex decidirá que é hora de dormir.

Quando você acordar pela manhã, você já estará do lado de fora e vendo a aeronave pronta. Assim que estiver pronto para partir, Nash começará a se sentir indeciso quanto a enfrentar Ghaleon. Nash diz que ele não quer mais continuar a lutar. Todos começam a se perguntar o que aconteceu com Nash, mas ele continua a manter sua visão. Pouco antes de seu grupo estar preparado para partir para a fronteira, Nash lança uma de suas magias de trovão sobre a máquina e destrói seu motor. Todo o grupo fica surpreso com o que Nash acabou de fazer. Nash revela sua traição e deixa o local com Royce. O grupo fica abismado com o que aconteceu e muitos dos membros começam a formular hipóteses para o que levou Nash a fazer aquilo. Seu grupo, ainda muito surpreso, descobre que o motor está completamente destruido e que precisam conseguir outro para fazer a máquina voar novamente. Seu grupo sugere que partam para o Thieves Guild em Reza.



Note que logo antes da traição de Nash, você verá uma linha humorística da Working Designs. Antes de partir, o grupo começa a se perguntar quanto tempo isso levará. Myght então dirá que "Adiamentos são temporários, mas a mediocridade é eterna". Este é o lema do presidente da Working Designs, Victor Ireland, usado em vários discursos de adiamentos de jogos...

Quando você chegar ao Thieves Guild, vá para o Thieves Bazzar. Quando chegar lá, fale com as várias pessoas ali. Uma delas dará a você os planos para construir o motor mais perfeito. Pegue o projeto e leve de volta a Myght. Myght terminará a nave e você finalmente será capaz de voar até a Fronteira.

Você verá uma grande cena de anime. Você começará a voar para a parte interior da fronteira, mas há uma barreira bloqueando o caminho. Seu grupo avistará uma cidade ao oeste, pousando a nave naquela área. Vá para a pequena cidade mineradora de Talon.

TALON

O que acontece em Talon:

As pessoas na Fronteira estão trabalhando em minas para garantir a Ghaleon combustível. Você descobre que Althena expulsou as pessoas da Fronteira para esta área desolada para proteger o mundo. Como resultado, muitas das pessoas aqui tem extremos problemas com humanos.

Há uma loja de armas aqui, mas ela é na verdade um hotel. O cara aqui dirá que, sendo vocês humanos, ele não pode permitir que durmam ali, mas pode recarregar seu HP e MP automaticamente. Não há muito o que fazer aqui a não ser conversar com o pessoal e entrar na mina ao norte da cidade.

TALON MINE

Itens: Healing Nut x 3, Silver Light x 2, Hell Armlet, Holy Robe, Devil Pendant, Refresher Ring, Angel's Tear, Fire Tiara

Inimigos: Groper, Mecha Tank, Rock Biter, Stalker

Os inimigos não serão muito fortes aqui. Os Mecha Tanks têm alta defesa, ataque e HP, mas logo irão abaixo com alguma magia. Você não deverá ter muitos problemas estando em níveis razoáveis e um bom equipamento.

Lute através das minas tomando as bifurcações para pegar os baús. Gaste um pouco de seu tempo pegando todos os caminhos para certificar-se de que você conseguiu todos os acessórios e armaduras boas daqui.

CAPÍTULO 16: RUID

Quando atingir um certo ponto, você ouvirá um terremoto, fazendo com que seu grupo acredite que algo aconteceu a um dos mineiros. Corra para a área anterior e você verá um mineirador preso entre as pedras. Ajude-o, mas alguns inimigos encontrarão vocês e atacarão. Você agora terá de lutar contra três Stalkers e um Groper. Nada muito difícil. Depois de salvar o mineiro, fale com ele e ouça os agradecimentos. Agora você pode continuar através da mina.

Indo através do resto da mina, você chegará em uma grande estátua de Althena em uma sala. O grupo se pergunta o que uma estátua de Althena estaria fazendo na Fronteira. O mineiro que você ajudou estará aqui, agradecendo novamente. Ele ainda dirá que ele tomou algumas passagens secretas para conseguir alcançar vocês. Recupere suas forças na estátua da deusa, salve e continue ao norte.

Quando você chegar à próxima área, Xenobia aparecerá, agarrando Jessica e Mia (essa tal de Xenobia só pega as mulheres... Que coisa mais estranha...). Enquanto isso, Alex e Kyle gritam para que deixem-nas em paz. Xenobia diz aos caras que ela apenas as libertará se Alex lutar contra Kyle e fizer com que o sangue se espalhe pela caverna. Infelizmente você terá de lutar contra Kyle.

Na batalha, não importa o que você use, você não será capaz de causar dano a Kyle, enquanto ele também não conseguirá retirar energia de você. Vocês continuarão se atacando e causando 0 de dano até que Xenobia para a batalha, dizendo que eles não estão se esforçando e, por isso, as garotas não serão libertadas. Kyle então mente para Xenobia dizendo que não se importa com isso, uma vez que Jessica é só um estorvo para ele. Kyle é tão convincente que faz com que Xenobia invoque um Shadow Spectre para lutar contra você.

Boss: Shadow Spectre
Nenhum ponto forte / fraqueza

Não há uma estratégia muito complicada para este aqui. Faça com que Alex use seu Vigor e Kyle faça o mesmo com Power Up logo no primeiro turno, como de costume. Além disso, Mia pode elevar mais ainda o poder de Kyle e Alex nos dois primeiros turnos. Jessica fica de fora, apenas curando, mas você também pode usar seus ataques quando não houver a necessidade de curar. Você então precisará usar seus melhores ataques. Alex vai de Sword Dance, Kyle usa Power Slash e Mia usa Ice Lance ou Flame Bomb. Mas o Shadow Spectre tem um poderoso ataque, o Piercing Eyes. Piercing Eyes causa uma boa quantidade de dano ao grupo todo. Apenas use o Calm Litany de Jessica depois de cada PE que o Shadow Spectre usar. Logo logo você vai levá-lo abaixo.

Depois de vencer o Shadow Spectre, você pode checar as áreas principais da fronteira.

Você pode tentar entrar em Ruid normalmente, mas a porta está selada e você não conseguirá encontrar nenhuma outra saída para entrar ali. Você agora pode ir à grande estrutura verde ao sudeste de Ruid. Quando chegar lá, Phacia estará esperando por você. Phacia se aproximará como amiga, mas logo seu grupo desconfia de suas atitudes. Phacia dirá a você que se arrepende por trabalhar para o mal e quer dar a password para Ruid. Você agora deverá escolher entre confiar ou não nela. Diga que você confia e ela dará a você a password para Ruid — "Green Earth". Ela dirá que você deverá entrar pela porta a oeste. Agora você pode

ir a Ruid e usar a password.

Quando você chegar a Ruid, você deverá andar até a parte oeste da porta principal e Jessica dirá a password. Você agora poderá entrar em Ruid.

RUID

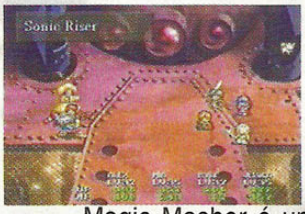
Itens: Silver Light x 2, Star Light, Fortune Ring, Dark Mace, Healing Nut, Fire Armlet, Fortune Ring, Tri-Ring
Inimigos: Baigen, Devastator, Flash Lord, Master Mirror

Os inimigos aqui são bem difíceis. Você logo notará que a maioria deles é muito resistente a ataques normais, precisando usar constantemente seu MP. O MP de Nash vai se esgotar rapidamente, então acumule vários Star Lights para usar, caso o valor esteja baixo (não use os Silver Lights pois você precisará deles para o final do jogo). Se você realmente sentir dificuldades aqui, você pode voltar à estátua e se recuperar para voltar em seguida. Se precisar ganhar níveis rapidamente aqui, você terá de estar em um nível já alto para não ter problemas com os inimigos. Um acessório interessante para se equipar em Jessica é o Ghaleon's Tear, fazendo com que Jessica realize somente um ataque por turno atingindo a todos com a mesma quantidade de dano, uma vez que você quer que tanto Alex quanto Kyle realizem seus vários ataques de uma única vez. Equipe Nash com o Hell Ring se já tive-lo.

Atravesse todas as áreas pegando os tesouros. Há uma área aberta aqui e não será muito difícil encontrar seu caminho. Mas existem alguns baús para serem encontrados. Reserve um pouco de seu tempo para vasculhar cada caminho de Ruid.

Salve sempre enquanto estiver atravessando Ruid. Você irá cruzar com um inimigo bastante poderoso. Depois de uma boa quantidade de andares escalados e vasculhamento, você encontrará Taben, um inventor perverso que trabalha para Ghaleon. Taben vai dizer a você que criou uma nova máquina de batalha, o "Mobile Magic Masher". Taben vai invocar sua arma para lutar contra você, fazendo com que Nash surja em uma armadura especial! Nash dirá que precisa deter seus companheiros antes que tentem enfrentar Ghaleon, pois seriam mortos por ele caso o fizessem. Mia dá um tapa na cara de Nash e faz com que ele perceba o que estava fazendo. Nash diz que irá lutar ao lado de Mia novamente, e o grupo aceita isso. Mas é então que Taben ativa sua arma e a armadura de Nash enlouquece. Você terá de vencer Nash, que luta para tentar parar a máquina do lado de dentro.

Boss: Magic Masher
Nenhum ponto forte / fraqueza



Magic Masher é um chefe fácil. Ele não pode causar muito dano a você e ainda é bem lento. Quanto ao único ataque que ele pode realizar é seu Thunder, além de ataques normais. Você pode combater a magia usando as curas Litany de Jessica sempre que forem necessárias. Como de costume, eleve o poder de seus personagens (Alex e Kyle) e deixe-os fazer o resto, usando os golpes mais fortes. Jessica deve ser reservada para curar enquanto Mia deve usar seus ataques baseados no elemento fogo.

Depois de derrotar Magic Masher, Taben fugirá dizendo que agora ele irá ativar o Grindery, o trabalho de sua vida. Nash se unirá ao grupo novamente, enquanto todos começam a perdoá-lo. Salve seu progresso e prossiga à norte, através da saída.

Quando você sair, você encontrará Ghaleon e Taben. O primeiro dirá a você sobre seu plano de destruição, além de revelar o Grindery, que emerge e se arrasta para longe em uma incrível cena de anime. Seu grupo será deixado alí sem saber o que fazer. O Grindery deixou uma fresta na barreira entre a Fronteira e o resto do mundo, permitindo que você ande à oeste para

CAPÍTULO 17: O GRINDERY

chegar à sua nave. Entre e voe para longe. O grupo vai perceber que o Grindery está seguindo na direção de Vane. Mia sabe que o Grindery vai destruir Vane se não for parado, então ela diz a você para ir à Vane o mais rápido possível. Em Vane, vá para a Silver Spire na parte de trás do primeiro andar da Magic Guild. Mia dirá para canalizar todo o poder de Vane para destruir o Grindery (em uma cena incrível de anime). O Grindery e Mia atiram ao mesmo tempo, mas é tarde demais. O Grindery acerta Vane e a cidade inteira cai ao chão. Seu grupo está bem aterrorizado, mas despertam.

Neste ponto você estará preso dentro da Silver Spire de Vane. Você não pode sair, então o grupo sugere que você use a Dragon Wings. Agora você poderá ir para quaisquer localidades em que você já tenha estado. Existe uma porção de coisas para fazer. Você pode conseguir os itens secretos e ainda pode colher uma grande quantidade de informações nas cidades. Além disso, antes de ir para o Grindery, você terá caminho livre para ir a qualquer lugar. Depois que você entrar, você não poderá voltar a nenhuma outra cidade, uma vez que você não poderá sair de lá. Faça tudo que você quiser e então siga para o Grindery. Ele estará próximo à Althena's Shrine.

É essencial que você tenha os melhores equipamento e itens neste ponto do jogo. Aqui vão algumas coisinhas para você checar antes de entrar no Grindery:

1) Os personagens devem estar com um nível mínimo de 43. Será um longo caminho dentro do Grindery e você provavelmente acabará com três ou quatro níveis mais altos que isso, mas é uma boa idéia elevar seus níveis se ainda não o fez. Abaixo de 40 os inimigos estarão bem impossíveis de se vencer.

2) Pelo menos 10 Silver Lights em seu inventário (divida-os entre os personagens, dando prioridade àqueles que gastem mais MP). Se você não tiver o bastante você pode abrir alguns baús no game à procura deles, uma vez que somente eles possuem Silver Lights.

3) Pelo menos 10 Healing Nuts (o mesmo dito sobre as Silver Lights). Você vai querer ter certeza de que seus personagens estejam seguros, uma vez que nem mesmo Jessica sozinha será capaz de segurar as pontas na batalha final.

4) Pelo menos 7 Angel Tears (idem ao dito sobre a Silver Light e Healing Nuts). Aqui haverá uma grande quantidade de vezes em que os personagens morrerão, em especial nos últimos chefes. É muito difícil agüentar uma batalha mesmo que um único personagem morra, em especial na última batalha. Jessica não pode ficar ressuscitando os personagens a todo momento, exigindo que você tenha de ressuscitar com um personagem e curá-lo com Jessica em um mesmo turno!

Uma vez que você tiver tudo isso, você pode seguir para o Grindery. Siga à Althena's Shrine com a Dragon Wings e apenas ande sobre ele.

GRINDERY

Itens: Healing Nut x 2, Saint Clothes, Silver Light x 2, Angel Ring, Stone Bracelet, Insane Shield, Healing Ring, Holy Bandana, Insane Helmet, Phantom Ribbon, Star Light

Inimigos: Archmage, Arrow Fish, Blyzer, Bomb Angel,

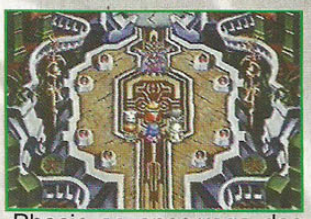
Death Armor, Magic Machine, Soul Yanker, Tank Golem

Hey, finalmente uma dungeon realmente difícil! O Grindery é um lugar GRANDE, MUITO GRANDE. Existem também muitos itens excelentes para serem recolhidos aqui, da mesma forma que inimigos poderosos. Uma vez que você chegar no Grindery você não poderá mais sair. Então certifique-se que você está pronto para o resto do game. Será uma longa estadia aqui, bem como muitos puzzles e inimigos que não poderão ser evitados.

A primeira parte do Grindery não será muito difícil. Existe basicamente um único caminho para você seguir até que você chegue a andares mais elevados. Existem uns poucos lugares com grandes tesouros que você precisará (como os Silver Lights) logo nos primeiros andares, mas nada que seja realmente complicado de se achar. Existem alguns andares que são completamente labirínticos, mas se você continuar procurando pelas saídas, não será muito difícil. Apenas tente evitar todos os monstros que você puder até encontrar a estátua de Althena.

Uma vez que você atravessar a primeira parte do Grindery, você sairá em uma sala com várias fadas. As fadas aqui falam sobre Ghaleon como um ser de fé e amor. Os personagens ficarão bastante confusos já que eles sabem o quão louco o herói se tornou e tentarão explicar para as fadas que vivem ali. As Pixies dizem que Ghaleon deu a elas esperança, mas seu grupo tem uma idéia já formada quanto a isso. De qualquer forma, há uma estátua da deusa aqui. Agora você pode ir pela porta ao norte para atravessar o resto da dungeon. Note que é um ótimo lugar para ganhar níveis, uma vez que a estátua está logo na área anterior, permitindo a você lutar e se curar quando necessário. Se você não teve tempo para elevar seus personagens antes, aqui é o local ideal (e último deles!) para isso.

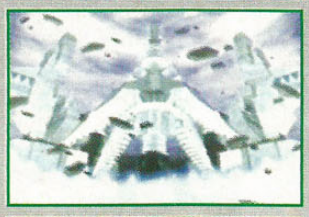
Salve e continue através da torre. Você cruzará com Phacia. Xenobia e Royce aparecerão logo em seguida, descobrindo a traição da mulher de longos cabelos brancos. Phacia se encarrega das outras duas, permitindo a você continuar para o norte. Salve aqui e continue ao norte. Você logo encontrará o Magic Emperor nesta próxima área, que desafiará você para uma batalha. Prepare-se para enfrentar o Magic Emperor!



Boss: Magic Emperor
Nenhum ponto forte / fraqueza

Esta será uma luta simples e curta. Use seu procedimento convencional para não ter problemas com Magic Emperor. Alex vai de Vigor e Kyle pode usar Power Up, sendo fortalecidos também pelas magias de Mia. Nash vai de Thunderbolt, Jessica cura e Mia usa magias de alto poder. O Magic Emperor tem algumas magias poderosas, mas nada que Jessica não possa suprir.

CAPÍTULO 17: O GRINDERY



Depois de vencer o chefe, o grupo pensa que venceu. Alex está pronto para salvar Luna. Salve seu progresso antes de chegar à próxima área. Quando chegar lá, Ghaleon estará aqui, de pé! O grupo se pergunta porque Ghaleon ainda está alí. Ghaleon então revela que eles enfrentaram um clone dos muito mal feitos, sendo seu poder muitas vezes maior que do Magic Emperor. Ghaleon desperta Althena dentro do corpo de Luna. Tudo se torna claro agora: Luna É Althena! Ghaleon diz que agora ele é invencível por ter a deusa sob seu controle. Ghaleon então usa os dragões presos em sua fortaleza para erguer a Fortress of Althena de dentro da Goddess Shrine! Seu grupo fica extremamente surpreso, mas Alex quer fazer algo para salvar Luna. Você agora precisa lutar contra Ghaleon.

Boss: Ghaleon
Nenhuma fraqueza (você não pode causar dano!)

Você começará a luta contra Ghaleon mas não poderá causar dano algum. Depois de alguns turnos, Ghaleon acaba com o grupo todo com uma simples magia.

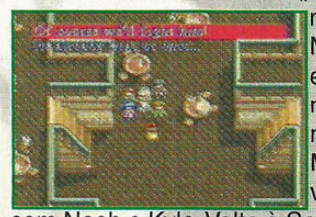
Ghaleon corre para dentro da Fortress of Althena. O Grindery vai explodir agora! Seu grupo imagina o que eles podem fazer para conseguir sair dali. É então que seu dragão Nall o transporta magicamente para Meribia! Alex acorda dentro da mansão de Mel, e Nall diz que você esteve adormecido por muitos dias, o que começou a deixar o grupo preocupado. Você pode ir até o escritório para falar com Mia e Jessica. Elas dirão que estão felizes por você ter acordado, mas estão tristes pelo que aconteceu a Nash e Kyle. Elas dizem que você deve ir vê-los e falar com eles.

MERIBIA

O que acontece em Meribia:

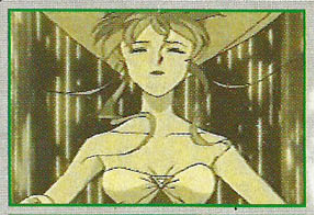
As pessoas estão tristes pelo Dragonmaster não ter conseguido vencer Ghaleon. Elas começam a perder suas esperanças e acham que o fim do mundo está perto. Nall assegura às pessoas que você pode realizar sua tarefa, faltando apenas tempo para recuperar suas forças. Algumas pessoas de Vane estão na cidade.

Você tem liberdade para andar por Meribia, mas você não pode ir a lugar algum além dos limites da cidade. Você pode falar com Lemia na antiga área de Royce na Black Rose Street, e pode ainda conversar com os outros habitantes. Quando você estiver pronto para continuar o jogo, vá para a Seagull Tavern na parte mais sudeste da cidade (próximo do bêbado estirado no chão). Entre e fale com Nash e Kyle. Eles dizem que estão desmotivados a lutar novamente. Agora, volte à mansão de Mel e fale com Mia e Jessica de novo. Elas virão com você para falar com Nash e Kyle. Volte à Seagull Tavern e fale com mais uma vez. Mia e Jessica dirão a Nash e Kyle que eles precisam continuar a lutar contra Ghaleon pelo destino do mundo. Logo eles entenderão que o mundo precisa deles e vão unir-se ao grupo. Laike entra na taverna. Laike dirá que irá ajudar Alex a encontrar uma forma de lutar contra Ghaleon. Laike diz para voltar a ele quando estiver realmente pronto para partir.



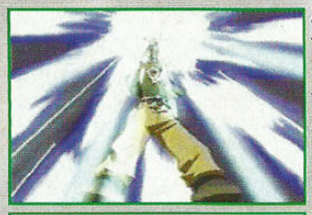
Você pode andar por Meribia de novo. Se você for para a loja de Ramus, ela dará a você itens de graça. O grupo insiste em dizer que ele tem agora novas armas, mas você logo descobrirá que não há (hmm... Erro de alguém?). Você pode pegar o que precisar de graça. Não se esqueça de se encher de Healing Nuts e Star Lights. Você realmente precisará destes na próxima parte do game. Quando você estiver pronto, volte a Laike na taverna.

Laike dirá que ele levará de volta à Burg com o poder do White Dragon. O grupo fica confuso. Laike despertará o poder das Dragon Wings e levará o grupo à Burg, ao lugar onde toda a aventura começou. Alex (e somente ele) será levado ao memorial de Dyne, o Dragonmaster. Laike agora contará a verdadeira história de como Dyne "morreu", pelas memórias de Laike.



Dyne e Ghaleon estão em frente à deusa Althena. Ghaleon grita para que Dyne não se aproxime da deusa, mas Dyne continua em frente, caminhando em sua direção. Ghaleon diz a Dyne que ele perderá todos os seus poderes de Dragonmaster se prosseguir, mas Dyne continua a caminhar, independente dos avisos de Ghaleon. Dyne abdica de todos os seus poderes quando se aproxima de Althena, enquanto Ghaleon corre. Ghaleon apenas valoriza o poder físico, e não o poder do amor. Ghaleon lamenta que seu melhor amigo tenha feito isso por um sentimento tão mundano.

Alex se pergunta como Laike sabe de toda essa história. Nesse momento, Laike se vira e revela que seu verdadeiro nome é... Dyne. O jovem Dragonmaster fica extremamente surpreso e imagina se isso é realmente possível. Laike (Dyne) diz que o Dragonmaster que um dia fora Dyne morrera naquele dia, ao mesmo tempo que uma nova vida como Laike nascia. Ele dirá a você que nunca se arrependeu da decisão tomada naquele dia, de não mais continuar lutando. Laike diz que agora ele tem uma nova missão: a de explorar o mundo. Ele ainda diz que Alex é a última esperança deste mundo, e que deve pegar a espada enferrujada no memorial de Dyne.



Ande até lá e pressione X. Você verá uma maravilhosa cena de anime onde a espada recupera todo o seu poder e brilho quando empunhada pelo verdadeiro Dragonmaster. Com a Althena's Sword com Alex, Laike diz que devem voar até a Fortress of Althena nas asas de um White Dragon. Nall sabe do que Laike fala, revelando sempre saber que um dia teria de liberar seu verdadeiro poder interior. Nall se transforma em um grande White Dragon. Vocês voam na direção da Althena's Fortress, enquanto Laike deseja a você sorte.

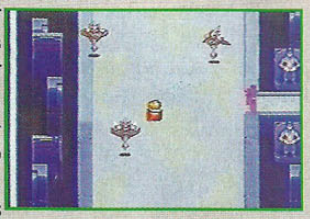
Laike relembra os acontecimentos do dia em que Dyne morreu, lamentando sobre Ghaleon jamais ter entendido porque ele havia abdicado de seus poderes para estar junto de Althena. Após uma grande cena de anime, você estará na fortaleza. Vale lembrar que não há volta daqui. Siga à norte e penetre na última dungeon do game.

CAPÍTULO 18: ALTHENA'S FORTRESS

ALTHENA'S FORTRESS

Itens: Silver Light x 3, Holy Mace, Dragon Cane, Starlight Bow, Insane Armor, Aegis Robe, Holy Clothes, Insane Sword, Detonator Armlet, Sage's Robe, Spook Armlet, Spirit Talisman
Inimigos: Death Warrior, Cannon Thug, Gades, Necromancer, Ring Horn, Stone Creep, Ultra Fiend

Este lugar possui inimigos bastante fortes e com uma variedade enorme. Eles são, no geral, muito resistentes a ataques normais e vão consumir uma boa quantidade de seus MPs caso queira atravessar esta área com segurança. Althena's Fortress é mais extensa que o Grindery, então não espere por pouco. Além disso, um grande número de inimigos não pode ser evitado aqui. Muitas das batalhas que você enfrentará terão mais de cinco oponentes, o que torna esta parte bem complicada. Se você guardou Star Lights suficientes, você será capaz de se manter até chegar à primeira estátua de Althena.



Existem ainda vários bons tesouros em Althena's Fortress, incluindo as melhores armas e armaduras do jogo. Apenas tente atravessar pegando todos os baús (existem apenas algumas bifurcações aqui). Você logo encontrará Luna em uma sala. Seu grupo ficará bastante surpreso e Luna dirá que escapou das garras de Ghaleon. O grupo diz que ainda vai destruir Ghaleon pois ele está tentando dominar o mundo. Luna então diz algo muito estranho: "O que há de errado nisso?". Imediatamente os personagens entendem que esta não é a verdadeira Luna. Esta se revela Royce, que solta uma estranha magia sobre seu grupo e foge em seguida. Royce diz que você precisa passar pelo teste dela antes de enfrentá-la. O grupo se per-

gunta que tipo de magia Royce soltou sobre eles.

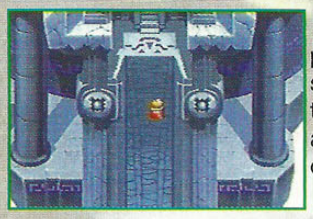
A magia de Royce é uma magia bastante interessante. Todas as vezes que você entrar em batalha antes de enfrentar Royce, dois aliados aleatórios cairão sob o status Sleep. Isso é ruim pois os inimigos aqui são bem mais fortes e seus personagens receberão muito mais dano quanto dormindo. Jessica pode usar seu Cleanse Litany para curar a condição, mas isso pode gastar muito MP. Evite tantos inimigos quanto puder e siga até Royce.

Quando chegar à Royce, ela mostrará seu suposto futuro, com os guerreiros caídos ao chão, mortos. Apesar disso, o grupo continua a lutar pois sabem que isso só pode ser uma farsa.

Boss: Royce
Fraca contra ataques com a espada / Gelo

Royce não é difícil se comparada a alguns chefes. Você vai querer concentrar-se na velocidade e na quantidade de dano causada para deter seus ataques normais. Royce não possui muitas magias que causem danos elevados a você. Se precisar de MP, use os Star Lights, mas tente não desperdiça-los. A idéia aqui é acabar com ela o mais rápido que puder com seus ataques de espada (Sword Dance, por exemplo), como na maioria dos chefes anteriores. Alex e Kyle serão os mais importantes nesta batalha. Certifique-se de que eles tenham MP o bastante para realizar seus ataques. Royce não é uma chefe muito poderosa no final das contas.

Ataques de Royce:
Cross Bridge: Quando Royce esticar seus braços ela usará o Cross Bridge, um ataque que causa dano pesado a todos que estiverem em sua frente.
Arch Flare: Quando energia começar a correr pelo cajado de Royce, ela vai usar o Arch Flare, um ataque que atinge a todos com alto dano, mas ainda menor que o Cross Bridge.
Shoot Lancer: Quando Royce estiver flutuando sem energia em volta do cajado é sinal de que ela usará o Shoot Lancer, onde ela arremessa o cajado sobre um dos membros do grupo, até mesmo causando morte instantânea a ele.
Flare Strike: Quando Royce estiver flutuando com suas pernas cruzadas, ela usará o Flare Strike, um ataque que invoca bolas de fogo para atingir um alvo único.
Flame Bird: Quando a face dela estiver brilhando em branco, ela soltará o Flame Bird, que começa a voar ao redor de um personagem causando dano por alguns turnos. O alvo de Royce não pode fazer absolutamente nada enquanto estiver cercado pelo pássaro.



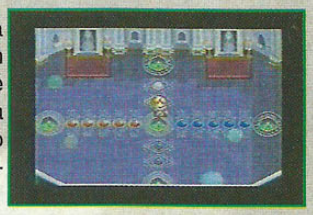
Depois de derrotar Royce, a porta ao norte se abrirá. Salve seu progresso e prossiga. Existem muitos puzzles mais simples aqui, baseados nas cores dos quatro dragões que você conheceu durante a jornada. A primeira sala que você entrará será bem fácil, exigindo que você pise nos Switches na ordem em que você encontrou durante a viagem.

Solução:
Aperte os botões na seguinte ordem: Branco, Vermelho, Azul e Preto. Agora pise no teleporter.

Você estará em uma sala menor, mas a solução é exatamente a mesma da sala anterior. Desta vez você precisa pressionar os botões na ordem Branco, Vermelho, Azul, Preto. Depois, pise novamente no teleporter. Você verá outro puzzle envolvendo cores. Estes botões estão espalhados por algumas salas, então você terá de entrar em alguns teleporters para chegar aos botões. A solução é bem simples, mesmo que você não saiba sobre o que a questão fala, uma vez que você chegará aos botões em ordem.

Solução:
Pressione os botões na seguinte ordem: Azul, Preto, Vermelho, Branco. Agora entre no teleporter.

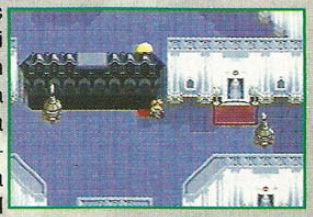
Você estará em uma área maior, mas ainda falta um puzzle de cores. Este aqui é bastante fácil, da mesma forma que o anterior, onde você só pode pisar na combinação correta dos botões.



Pistas:
"Esmagando através do gelo..."
"Esmagando através das chamas vermelhas..."
"Nadando através da água azul..."
"Então seguindo a jornada na terra negra..."

Solução:
Pressione os botões na seguinte ordem: Vermelho, Preto, Branco e Azul. Agora vá para a parte mais ao sul da sala e siga para norte, na direção da próxima sala.

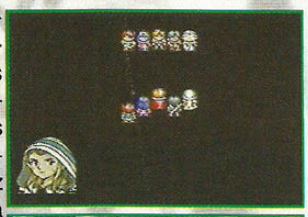
Finalmente você chegará a uma estátua de Althena! Você agora pode recuperar suas energias, uma vez que você vai precisar guardar seus itens (em especial os Silver Lights) para os próximos chefes. É uma boa idéia ficar por aqui ganhando alguns níveis, sendo sua última chance de se elevar a um nível descente. Um nível 46 ou maior é o bastante para prosseguir.



Passadas algumas salas onde você terá de enfrentar alguns inimigos, mas nada realmente difícil aqui. Salve seu progresso e prossiga à norte. Mais algu-

mas salas, onde é fácil escapar dos inimigos, e você logo chegará à Xenobia.

Quando chegar à Xenobia, ela mostrará os medos de seu grupo. Os reflexos dos personagens nos espelhos mostram seus principais medos, mas todos atravessam e vencem-nos, voltando à Xenobia. Mas Alex tem de passar por uma provação maior. Sua imagem diz que a causa pela qual você luta é vã, que o mundo não poderá ser salvo, que Ghaleon não será vencido e que Luna jamais poderá retornar. Você precisa continuar sempre na direção de Luna, mesmo que a imagem ordene que você pare. Mostrada sua persistência, Alex aparece e todos se reúnem diante de Xenobia. Você agora precisa enfrentá-la.



Boss: Xenobia
Fraca contra Fogo.

Xenobia é uma chefe bastante difícil, mas não é nada se comparada ao que você terá de enfrentar logo mais. A estratégia aqui é manter seu MP alto para continuar executando os melhores ataques de cada personagem. Se você precisar de MP a qualquer momento, use Star Lights e tente manter os Silver Lights guardados. Você vai precisar de tantos Silver Lights quanto forem possíveis. Aqui vai uma pequena estratégia individual para derrotar Xenobia:

Estratégia para Xenobia:
Alex: Vigor logo no primeiro turno, Sword Dance em todos os demais.
Kyle: Power Up logo no primeiro turno, Power Slash em todos os demais.
Nash: Thunderbolt ou reserve-o para curar ou recuperar MP dos aliados. Ele não será de muita ajuda nesta batalha, uma vez que suas magias são baseadas no elemento trovão.
Mia: Power Up nos lutadores (Alex e Kyle), e em seguida Flame Bombs até não poder mais. Quando necessário, use-a para curar ou recuperar MP.
Jessica: Cura a todos. Certifique-se de fazê-la curar seus personagens assim que for necessário. Do contrário, use-a somente para recuperar o MP dos demais.

Ataques de Xenobia:
Chaos Wave: Ataque mágico que causa alto dano a todos os personagens.
Aura Shot: Um raio mágico que causa alto dano a um único personagem.
Ataque Normal: Dois ataques seguidos, causando 80 de dano por acerto.

Xenobia cairá em alguns turnos se você estiver em um nível alto. Em um nível decente, a batalha durará um pouco mas não será muito difícil. Depois de vencer Xenobia, certifique-se de salvar seu progresso! A próxima batalha é MUITO difícil, e você não vai querer voltar a lutar com Xenobia novamente, vai? Então salve e prossiga.

Na próxima sala você encontrará Ghaleon e Althena. Ghaleon fala sobre como ele quer conquistar o mundo e criar uma nova nação com Althena. Althena dá a Ghaleon o último poder e ele ataca com toda a sua força. É hora de vencer Ghaleon pela última vez!

Boss: Magic Emperor
Nenhuma Fraqueza / ponto forte

Bom, este cara é realmente o MAIS difícil do jogo. Primeiramente, Ghaleon é capaz de realizar dois ataques em um mesmo turno. Mas dois ataques independentes um do outro (um ataque mágico e um normal, por exemplo)! Na maioria das vezes ele soltará duas magias uma seguida da outra, quase sempre matando todos os personagens ou deixando-os com HP incrivelmente baixo. Este é o tipo de batalha onde o "Dragon Healing" de Alex vem em boa hora. Algumas vezes o Calm Litany de Jessica não será o suficiente para tirar seus personagens do sufoco, então use o Dragon Healing. Algumas vezes Ghaleon torna-se extremamente chato e começa a usar seu "Chaos Shield", o que faz com que duas esferas se formem ao seu redor. Enquanto ele estiver com estas esferas, ele estará protegido de TODOS os ataques até que você consiga causar pelo menos 1000 de dano, fazendo com que as esferas desapareçam e você seja capaz de causar dano novamente. Isso é MUITO chato, uma vez que você tem de causar muito dano a ele antes que caia. Você vai querer ter todos os Star Lights, Silver Lights, Healing Nuts e Angel Tears que tiver espalhados pelos personagens bem à mão. Aqui vai uma pequena estratégia para vencer o Magic Emperor:

Estratégia para o Magic Emperor:
Alex: Vigor logo no primeiro turno, Sword Dance em todos os demais, exceto quando seus personagens estiverem com o HP muito baixo, quando você deve usar seu Dragon Healing.
Kyle: Power Up no primeiro turno, Power Slash em todos os outros, além de usar itens para recuperar HP ou MP dos aliados quando necessário.

Nash: Thunderbolt sem parar, exceto quando for necessário recuperar o HP e MP.
Mia: Power Up em Alex e Kyle nos primeiros turnos e mantenha-se usando Ice Lance ou Flame Bomb sem parar, além de curar seus aliados quando necessário.
Jessica: Cura, cura e mais cura. As habilidades dela serão MUITO utilizadas aqui, mas algumas vezes não serão suficientes. Calm Litany em todos os turnos é algo básico para se ter o mínimo de HP para sobreviver ao próximo ataque de Ghaleon. Algumas vezes será necessário o Althena Litany e até mesmo o Miracle Litany.

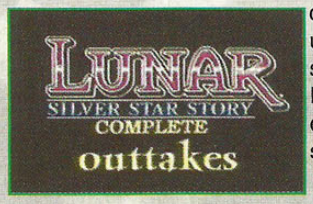
Os Ataques de Ghaleon:
Inferno: Magia poderosa baseada no elemento fogo que atinge a todos os personagens.
Nitro Dagger: Magia poderosa baseada no elemento gelo, que atinge a todos os personagens.
Tornado: Magia poderosa baseada no elemento vento, que atinge a todos os personagens.
Rock 'N' Roll: Magia poderosa baseada no elemento terra, que atinge a todos os personagens.
Siphon Soul: Rouba HP de todos os personagens e recarrega o de Ghaleon em torno de 370 HP.
Chaos Shield: Invoca duas esferas protetoras que possuem cerca de 1000 HP e devem ser destruidas para que você possa causar dano ao imperador.
Fate Sword: Morte instantânea a um personagem.
Worm Crush: Ataque normal que atinge a um grupo de personagens em uma certa área.
Hell Wave: Um raio imenso que atinge a todos.

Se tiver sorte, você vence. Depois de muito esforço diante do grande G (de Ghaleon, ô mente poluída!) um dos dois lados cairá morto. Caso tenha sido o seu lado, nossos pêsames. Carregue seu jogo novamente e parta para a luta. Se for Ghaleon, você deverá falar com todos, incluindo o corpo de Ghaleon. Em seguida, siga à norte, subindo as escadas. Luna disparará contra você. Isso não é nada bom. Ela dirá para você partir, quando Ghaleon novamente se levanta e diz ter saído vitorioso, fazendo com que ela recupere suas memórias como Deusa e esqueça sua vida como Luna. Ele se vangloria por ter arrancado Luna de Alex por toda a eternidade e todos os blá blá blás que ele tem direito para, logo em seguida, cair morto e se desintegrar no bom e velho flash de luz que leva Ghaleon ao céu dos últimos chefes. Você deve subir as escadas, uma tarefa difícil uma vez que Luna continua a atirar em você. Sem outra alternativa, Alex se lembra do ocorrido durante a invasão à Black Dragon Fortress... E resolve usar a Ocarina! Você ouvirá algumas notas da canção de Alex e Luna, podendo agora continuar escada acima. Quando você chegar a ela, uma longa e maravilhosa seqüência de anime o espera... E você não espera que a gente estrague a surpresa, espera? Depois de tudo você estará em Meribia, tendo somente Luna e Alex em seu grupo.

CAPÍTULO 19: EPÍLOGO

Agora que você acabou de ver os créditos, você terá de falar com Kyle, Jess e Mel no escritório, Mia, Nash e Lemia na frente da casa que foi de Royce, seguindo em seguida para a saída da cidade para falar com Phacia e então com Laike, nas docas. "Mas... É só isso? Cadê a diversão?", você se pergunta. Bom, você pode falar com Kyle, Jess, Mel, Nash, Mia e Lemia várias vezes para conseguir alguns diálogos bem engraçados. Vá até a loja de Ramus e fale com ele duas vezes para receber a Luna's Bromide 1 na primeira e comprar a Mia's Bromide 3 e Jess' Bromide 3 por 5000 Silver cada uma. Você também pode falar com a coelhinha para comprar o Rememberizer por 60000 Silver se deixou isso para trás. Depois disso tudo, fale com Laike e diga que está pronto para partir...

Além disso, depois do jogo, ouça os erros de gravação da Working Designs. Muitos deles são incrivelmente engraçados (se você manje BEM inglês, uma vez que algumas piadas são tipicamente americanas). Existe cerca de quinze minutos de erros dos dubladores. Sente-se, ouça e divirta-se!



ITENS

Há muitos itens diferentes em Lunar: The Silver Star Story Complete, e nós vamos listar cada um e indicar o que eles fazem (segundo a descrição do próprio jogo).

ITENS DE CURA

Itens de cura são itens que curam os personagens ou curam um status negativo.

Nome	Descrição	Custo
Herb	Recupera um pouco de HP	40 Silver
Healing Nut	Recupera bastante HP	200 Silver
Star Light	Recupera um pouco de MP	1000 Silver
Silver Light	Recupera MP completamente	5000 Silver
Angel's Tear	Revive personagens mortos	600 Silver
Cleansing Water	Cura o status paralysis	60 Silver
Antidote	Cura o status poison	20 Silver
Holy Water	Cura todos os status	100 Silver

ITENS ESPECIAIS

Aqui está uma lista completa dos itens especiais encontrados no jogo. Alguns deles são usados em determinadas partes do jogo.

Nome	Descrição	Custo
Dragon Wings	Equipamento mágico para viajar (Range+10)	0 Silver
Dragonfly Wing	Escapar de dungeons	100 Silver
Dragon Ring	Símbolo de heroísmo (Def+1, Mag En+20)	0 Silver
Dragon Diamond	Gema sem preço	20000 Silver
Soap	Corda não incluida	1000 Silver
Alex's Ocarina	Instrumento melódico	0 Silver
Sea Chart	Mapa detalhado do oceano	0 Silver
Application	Formulário do Magic Guild	0 Silver
Althena's Mirror	Reflexo da verdade	0 Silver
Old Notebook	Password para o Spire	0 Silver
Thieves' Guide	Tesouro de Damon	0 Silver
Thieves' Crest	Abre baús trancados!	0 Silver
Balloon Blueprint	Aeronave para bonecos de teste	0 Silver
Fluffy Bug	Tão macio e felpudo!	0 Silver
Dragon Necklace	Presente de Tempest	0 Silver
Balloon Engine	Obra-prima de Shira	30000 Silver
Rememberizer	Ver aventuras passadas	65000 Silver

ARMAS

Confira agora a lista completa de armas do jogo. Elas estão divididas pelos diferentes tipos de armas

ESPADAS

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Dagger	Arma básica de ponta	Attack+6	100 Silver	Alex/Luna/Ramus/Kyle
Short Sword	Lâmina de aventureiros	Attack+11	200 Silver	Alex/Luna/Ramus/Kyle
Long Sword	Tamanho É documento	Attack+16	360 Silver	Alex/Kyle
Broad Sword	Grande e má	Attack+21	600 Silver	Alex/Kyle
Saber	Espada de duelos	Attack+27	1000 Silver	Alex
Ice Blade	Cortador frio	Attack+44	4000 Silver	Alex
Silver Sword	Perfuradora brilhante	Attack+33	1800 Silver	Alex/Kyle
Samurai Blade	Hari-kari se tornou fácil	Attack+38	2800 Silver	Alex/Kyle
Flame Sword	Forjada em fogo	Attack+49	6000 Silver	Alex
Bastard Sword	Longa espada de batalha	Attack+50	6400 Silver	Kyle
Great Sword	Arma realmente boa	Attack+55	9000 Silver	Alex/Kyle
Wind Sword	Manda os inimigos para longe	Attack+60/Agi+5	14000 Silver	Kyle
Crystal Sword	Espada vislumbrante	Attack+61	15000 Silver	Alex
Dark Sword	Sabre do mal	Attack+65/Def+5	20000 Silver	Kyle
Master Sword	Arma do espadachim	Attack+68	21000 Silver	Alex
Insane Sword	Corta como louca	Attack+70	25000 Silver	Kyle
Althena's Sword	Sabre do Dragonmaster	Attack+75/#Atk+1	----------	Alex

PORRETES/MAÇAS

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar

Mace	Porrete de ferro	Attack+34	1600 Silver	Jessica
Flail	Chicoteia bem	Attack+39	2600 Silver	Jessica
Ice Mace	Cajado congelante	Attack+44	4400 Silver	Jessica
Water Mace	Magia úmida	Attack+50	7600 Silver	Jessica
Judgement Mace	Para você não ser julgado	Attack+56	12400 Silver	Jessica
Holy Mace	Cajado da cura	Attack+68	22000 Silver	Jessica
Dark Mace	Magia má	Attack+62	16800 Silver	Jessica

ARCOS

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Sling	Joga pedras	Attack+4	60 Silver	Todos
Poison Darts	Projéteis pontudos	Attack+8	180 Silver	Todos
Small Bow	Para arqueiros em dívida	Attack+10	320 Silver	Luna/Ramus/Nash
Battle Bow	Dispositivo p/ arremesso de flechas	Attack+20	640 Silver	Luna/Ramus/Nash
Stone Bow	Pontaria de rocha sólida	Attack+50	4600 Silver	Nash
Holy Bow	A morte de baixo	Attack+56	8400 Silver	Nash
Pixie's Bow	Arma de Prairie Tribe	Attack+60	8000 Silver	Tempest
Dream Bow	Pesadelo de um inimigo	Attack+66	16000 Silver	Nash
Starlight Bow	Brilha branco e quente	Attack+72	23000 Silver	Nash

CAJADOS

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Fortune Cane	Boa sorte para que carrega	Attack+16/Luk+10	1000 Silver	Luna/Nash/Mia
Water Cane	Magia esguichante	Attack+20	0 Silver	Nash/Mia
Fire Cane	Lança bolas de fogo	Attack+28	1400 Silver	Nash/Mia
Dream Cane	Cajado de REM	Attack+34	1600 Silver	Luna
Ice Cane	Gelo é belo	Attack+43	3600 Silver	Nash/Mia
Ethereal Cane	Bastão espiritual	Attack+38	2400 Silver	Nash/Mia
Sage's Cane	Vara andante do sábio	Attack+48/Wis+10	8600 Silver	Nash/Mia
Wind Cane	Conjura rajadas	Attack+54/Agi+2016400	Silver	Mia
Dragon Cane	Mordida poderosa	Attack+60/Wis+60	26000 Silver	Mia

ARMADURAS

Lista de equipamentos de defesa, separados por categoria.

ARMADURAS

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Peasant Clothes	Aparato diário	Defense+3	80 Silver	Todos
Heavy Clothes	Roupa de trabalho para tempo ruim	Defense+5	140 Silver	Todos
Leather Clothes	Crespo, mas confortável	Defense+7	200 Silver	Alex/Luna/Ramus/Kyle
Leather Armor	Couro reforçado	Defense+6	260 Silver	Alex/Ramus/Kyle
Iron Armor	Metal fortificado	Defense+13	480 Silver	Alex/Ramus/Kyle
Chain Mail	Armadura ligada	Defense+17/Mag En+5	1200 Silver	Alex/Kyle
Steel Armor	Imaculada e brilhante	Defense+21	2400 Silver	Alex/Kyle

Holy Armor	Mais forte que as preces	Defense+25	4800 Silver	Alex/Kyle
Silver Armor	Leve e forte	Defense+29/Mag En+10	9600 Silver	Alex/Kyle
Carapace Armor	Armadura de Prairie Tribe	Defense+27	10000 Silver	Tempest
Dark Armor	Proteção do mal	Defense+33	12000 Silver	Kyle
Insane Armor	Metal aloprado	Defense+37/Mag En+20	18000 Silver	Kyle
Dragon Armor	Armadura do Dragonmaster	Defense+40	0 Silver	Alex
Cool Clothes	Roupa formal sacerdotal	Defense+14/Mag En+1	600 Silver	Jessica
Purity Clothes	Lavada em água benta	Defense+18/Mag En+2	1400 Silver	Jessica
Sage's Clothes	Manto cerimonial	Defense+22/Mag En+3	2800 Silver	Jessica
Radiance Clothes	Manto sagrado	Defense+26/Mag En+4	5600 Silver	Jessica
Saint Clothes	O tecido de nossas vidas	Defense+30/Mag En+6	11200 Silver	Jessica
Holy Clothes	Tecido favorito de Althena!	Defense+34/Mag En+22	18000 Silver	Jessica
Robe	Roupa de pano grosso	Defense+11	400 Silver	Luna/Nash/Mia/Jessica
Magic Robe	Magicamente delicioso	Defense+15	1280 Silver	Luna/Nash/Mia/Jessica
Sorcerer's Robe	Traje do Magic Guild	Defense+19	2000 Silver	Nash/Mia
Intelligent Robe	Peça de aparência inteligente	Defense+23	3600 Silver	Nash/Mia
Saint's Robe	Drogas deliciosas	Defense+26	7200 Silver	Mia
Wisdom Robe	Tricotado com sabedoria	Defense+27	6800 Silver	Nash
Spirit Robe	Cosido por feiticeiros	Defense+31	12400 Silver	Nash
Sage's Robe	Equipamento do homem sábio	Defense+36	17000 Silver	Nash
Holy Robe	Abençoadamente informal	Defense+29	12600 Silver	Mia
Aegis Robe	Tingido com magia	Defense+33	16000 Silver	Mia

<< ESCUDOS >>

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Garbage Can Lid	Quase um escudo	Defense+2	20 Silver	Alex/Luna/Ramus/Kyle
Wooden Shield	Defesa cortante	Defense+3	100 Silver	Alex/Ramus/Kyle
Iron Shield	Pesado e facilmente amassado	Defense+5	360 Silver	Alex/Kyle
Silver Shield	Melhor que ouro	Defense+7	900 Silver	Alex/Kyle
Steel Shield	Corta o dano bem	Defense+10	1800 Silver	Alex/Kyle
Holy Shield	Sagrado, não emburacado	Defense+13	3600 Silver	Alex/Kyle
Dark Shield	Defesa escura	Defense+16	7200 Silver	Kyle
Insane Shield	Proteção lendária	Defense+19	10000 Silver	Kyle
Dragon Shield	Escudo do Dragonmaster	Defense+20	0 Silver	Alex

<< BRACELETES >>

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Iron Bracelet	Manopla pesada	Defense+4	200 Silver	Alex/Ramus/Nash/Mia/Kyle
Silver Bracelet	Pulseira brilhante	Defense+6	480 Silver	Alex/Nash/Kyle
White Bracelet	Branco é beleza	Defense+8	1000 Silver	Nash
Crystal Bracelet	NÃO é zircona cúbica	Defense+10	2000 Silver	Nash
Jewel Bracelet	Faixa arco-íris	Defense+12/Wis+5	3800 Silver	Nash
Star Bracelet	Aro divino	Defense+14/Wis+10	7600 Silver	Nash
Stone Bracelet	Bracelete rolante	Defense+16/Wis+15	11000 Silver	Nash
Iron Armlet	Guarda de pulso	Defense+1	60 Silver	Luna/Mia/Jessica
Steel Armlet	Refletor de pulso	Defense+4	220 Silver	Luna/Mia/Jessica
Silver Armlet	Proteção esterlina	Defense+7	660 Silver	Mia/Jessica
Crystal Armlet	Faixa vislumbrante	Defense+9	1200 Silver	Mia/Jessica
Rainbow Armlet	Um círculo de cores	Defense+11	2400 Silver	Jessica
Dragon Armlet	Pulseira bestial	Defense+12	3800 Silver	Mia
Hell Armlet	Repele magia do mal	Defense+14	7800 Silver	Jessica
Fire Armlet	Mais brilhante que a luz do sol	Defense+15	8000 Silver	Mia
Wind Armlet	Bracelete tonificante	Defense+19	9000 Silver	Tempest
Detonator Armlet	Esteira de Althena	Defense+17	11400 Silver	Jessica
Spook Armlet	Não tenha medo	Defense+18	12000 Silver	Mia

<< PROTEÇÃO DE CABEÇA >>

Nome	Descrição	Efeito	Custo	Quem pode Equipar
Scarft	Sedoso, suave e quente	Defense+1	20 Silver	Luna/Mia/Jessica
Hat	Pele de chinchila laranja	Defense+2	24 Silver	Alex/Ramus/Kyle
Headband	Mantém a testa seca	Defense+3	160 Silver	Luna/Mia/Jessica
Iron Helmet	Proteção de crânio duro	Defense+5	260 Silver	Alex/Ramus/Kyle
Steel Helmet	Absorve batidas doloridas	Defense+9	1360 Silver	Alex/Kyle
Holy Helmet	Capacete divino	Defense+12	2600 Silver	Alex/Kyle
Dark Helmet	Balde de cérebro negro	Defense+15	5400 Silver	Kyle
Insane Helmet	Lata maluca de crânio	Defense+18	8000 Silver	Kyle

Dragon Helmet	Elmo do Dragonmaster	Defense+20	0 Silver	Alex
Bandanna	Laceia longas fechaduras	Defense+1	20 Silver	Everyone
Fruity Bandanna	Traje MUITO colorido	Defense+4	240 Silver	Nash
Spirit Bandanna	Espiritual e sedoso	Defense+7/Wis+5	1400 Silver	Nash
Lucky Bandanna	Se sente sortudo, punk?	Defense+10/Luk+5	2800 Silver	Nash
Dragon Bandanna	Um amável pedaço de linho	Defense+12	5600 Silver	Nash
Holy Bandanna	Turbina a magia do usuário	Defense+15	7600 Silver	Nash
Jade Hairpin	Apenas para senhoras	Defense+6	400 Silver	Mia/Jessica
Rainbow Tiara	Coroa colorida	Defense+9	1600 Silver	Jessica
Ruby Tiara	Com gemas embutidas	Defense+12	3000 Silver	Jessica
Fire Tiara	Capacete flamejante	Defense+16	6900 Silver	Jessica
Spook Hairpin	Cabeludo-assustador	Defense+10/Wis+2	1800 Silver	Mia
Holy Hairpin	Pregador sagrado	Defense+13/Wis+4	3400 Silver	Mia
Phantom Ribbon	Capacete assombrado	Defense+17/Wis+6	7200 Silver	Mia

<==========ANÉIS/PENDANTES==========>

Anéis e Pendantes são jóias mágicas que melhoram suas características de várias formas. Elas são as mais customizáveis de todos os equipamentos disponíveis. Lembre-se de que todos os personagens podem equipar qualquer acessório do jogo.

Nome	Descrição	Efeito	Custo
Wrath Ring	Aumenta attack power	Defense+1/Attack+10	12000 Silver
Crystal Pendant	Aumenta spiritual power	Defense+2/Wisdom+10	12000 Silver
Healing Ring	Recupera HPs	Defense+1	10000 Silver
Chira's Tail	Aumenta agility	Defense+2/Agility+10	12000 Silver
Fresh Ring	Previne condições	Defense+1	15000 Silver
Refresher Ring	Previne condições	Defense+1	18000 Silver
Angel Ring	Auto-revive uma vez	Defense+1	10000 Silver
Tri-Ring	Previne mudança de status	Defense+1	30000 Silver
Ice Pendant	Defesa contra thunder/fire	Defense+2	0 Silver
Flame Ring	Defesa contra water/wind	Defense+1/Attack+1	0 Silver
Barrier Ring	Aumenta resistência a magia	Defense+15/Mag En+15	25000 Silver
Hell Ring	Corta consumo de MP pela metade	Defense+1	30000 Silver
Fortune Ring	Aumenta luck	Defense+1/Luck+10	12000 Silver
Shira's Tail	Aumenta range	Defense+2/Range+8	12000 Silver
Gale Ring	Aumenta # of attacks	Defense+1/#Attacks+1	30000 Silver
Ghaleon's Tear	Ataque em todos os inimigos	Defense+2	30000 Silver
Protection Ring	Aumenta defense	Defense+10	12000 Silver
Devil Pendant	Aumenta magic resistance	Defense+2/Mag En+10	12000 Silver
Spirit Talisman	Corta todos os ataques pela metade	Defense+2	0 Silver

<==========MAGIAS==========>

Magias são usadas vastamente em Lunar: Silver Star Story Complete. Magias são usadas como uma alternativa de dano, além dos ataques físicos, como na maioria dos outros RPGs.

<<.....LEGENDA DE ALVO.....>>

Um Aliado - A magia feita afeta um único aliado.

Um Inimigo - O ataque mágico apenas visa um inimigo em batalha.

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL progames@node1.com.br**

Grupo Pequeno - O ataque mágico causa dano para um pequeno grupo de inimigos amontoados juntos em batalha.
Grupo Grande - O ataque mágico causa dano para um grupo grande de inimigos amontoados juntos em batalha.
Linha - O ataque mágico afeta todos os inimigos que estão em uma linha reta do atacante para o inimigo.
Zona Aliada - A magia atinge todos os personagens em sua própria área.
Si Próprio - A magia afeta apenas o usuário.
Todos os Aliados - A magia feita afeta todos os aliados no grupo.
Todos os Inimigos - O ataque mágico causa dano em todos os inimigos que estiverem na batalha.

LISTA DE MAGIAS

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Alex:	Sword Dance	6	Um Inimigo	Ataque físico poderoso em um inimigo.
	Explosion Staff	9	Grupo Pequeno	Um ataque cadente de espada com fogo.
	Vigor	10	Si Próprio	Aumenta o attack power por uma única batalha.
	Flash Cut	18	Todos os Inimigos	Alex corta todos os inimigos com uma corrida.
	Dragon Protect	60	Todos os Aliados	Protege todos os aliados contra a próxima magia.
	Dragon Anger	35	Todos os Inimigos	Chuva de múltiplas bolas de fogo em todos os inimigos.
	Dragon Grief	15	Todos os Inimigos	Suga todos os inimigos no vácuo.
	Dragon Healing	40	Todos os Aliados	Cura completamente todos os aliados.

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Luna:	Healing Song	4	Um Aliado	Cura fraca para um único aliado.
	Temptation Song	8	Todos os Inimigos	Tem uma chance de causar confuse em todos os inimigos.
	Purity Song	4	Um Aliado	Cura um status negativo de um aliado.
	Cascade Song	10	Um Aliado	Aumenta attack e defense power.
	Tranquil Song	15	Todos os Aliados	Cura média para todos os aliados.
	Escape Song	10	Todos os Aliados	Todos os personagens escapam da batalha.

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Nash:	Thunder Bomb	6	Grupo Grande	Ataque básico de thunder em um grupo grande.
	Stone Spell	6	Grupo Pequeno	Transforma os inimigos em pedra.
	Thunder Bolt	15	Um Inimigo	Um poderoso ataque de thunder em um inimigo.
	Thunder Thrust	18	Todos os Inimigos	Uma poderosa magia de thunder que acerta a todos.
	Spark Ball	10	Grupo Pequeno	Causa paralyze nos inimigos.
	Sleep	9	Grupo Pequeno	Causa sleep nos inimigos.
	Confusion	7	Grupo Pequeno	Causa confuse nos inimigos.
	Magic Box	8	Grupo Pequeno	Causa silence nos inimigos.

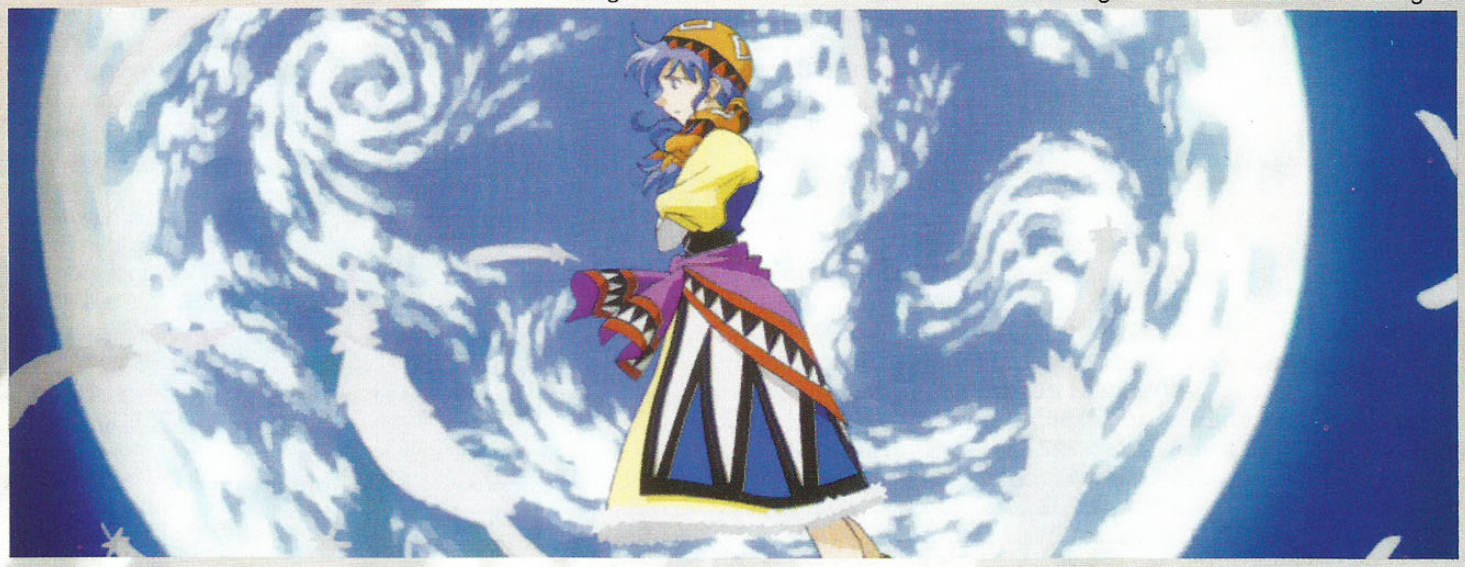
Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Jessica:	Heal Litany	4	Um Aliado	Cura fraca para um único aliado.
	Calm Litany	15	Todos os Aliados	Cura média para todos os aliados.
	Saint Litany	12	Todos os Aliados	Os aliados recuperam HP no final de cada turno.
	Althena Litany	10	Um Aliado	Cura totalmente o HP de um único aliado.
	Miracle Litany	20	Um Aliado	Revive e recupera totalmente o HP de um aliado.
	Cleanse Litany	4	Um Aliado	Cura um status negativo de um aliado.
	Fear Litany	6	Um Inimigo	Faz com que um inimigo fuja.
	Escape Litany	20	Todos os Aliados	Teleporta para o início de uma dungeon.

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Mia:	Flame Bomb	13	Um Inimigo	Forte magia de fire em um inimigo.
	Flame Circle	7	Grupo Pequeno	Magia de fire em um grupo inimigo.
	Flameria	30	Todos os Inimigos	Poderosa magia de fire em todos os inimigos.
	Power Drive	11	Um Aliado	Aumenta attack power de um único aliado.
	Ice Lance	5	Um Inimigo	Ataque de elemento ice em um inimigo.
	Ice Wall	15	Grupo Pequeno	Pedaços de gelo são arremessados em um grupo inimigo.
	Blizzard	10	Todos os Inimigos	Ataque de elemento ice elemental em todos os inimigos.
	Ice Shell	11	Um Aliado	Aumenta defense power de um único aliado.

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Kyle:	Power Slash	6	Um Inimigo	Corte poderoso de espada em um único inimigo.
	Power Sweep	9	Zona Aliada	Acerta todos os inimigos que cercam Kyle.
	Sonic Riser	14	Linha	Raio direto que atinge uma linha de inimigos.
	Power Up	8	Si Próprio	Aumenta attack power por uma única batalha.

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	Descrição
Tempest:	Flash Arrow	8	Grupo Pequeno	Arremessa uma flecha explosiva no grupo inimigo.
	Flash Wind	10	Todos os Inimigos	Joga todos os inimigos para fora do campo de batalha.

Nome	Nome da Magia	MP	Alcance	
Ghaleon:	Inferno	14	Todos os Inimigos	Forte magia de fire em todos os inimigos.
	Nitro Daggar	14	Todos os Inimigos	Forte magia de ice em todos os inimigos.
	Rock 'N' Roll	10	Todos os Inimigos	Forte magia de earth em todos os inimigos.
	Tornado	10	Todos os Inimigos	Forte magia de wind em todos os inimigos.



<==========LISTA DE INIMIGOS==========>

Os inimigos aqui estão em ordem alfabética. Na estratégia, estão alistados os inimigos que tem em cada local, então se você quiser dar uma olhada nas características de um inimigo enquanto estiver jogando, basta consultar esta lista.

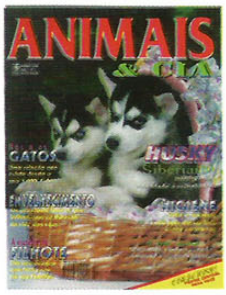
Inimigo	HP	Ataque	Defesa	Experiência	Silver	Local
Albino Baboon	47	63	8	7	22	White Dragon Cave
Ambush	232	214	60	336	178	Forest of Illusion
Ammonia	43	82	32	14	63	Meribian Sewers
Antorion	40	113	50	8	61	East Mountain Pass
Aqua Genie	263	214	50	207	281	Blue Dragon Shrine
Archmage	288	178	20	906	211	Grindery Quarters
Arrow Fish	243	219	80	915	199	Grindery Quarters
Barrel Snake	63	122	20	9	61	Lann Island
Baigen	234	186	52	750	184	Ruid
Bat Knight	77	130	87	73	108	Damon's Spire
Blood Lord	72	108	15	15	227	Crystal Tower
Blood Slime	221	172	30	121	169	Red Dragon Cave
Blyzzer	378	274	100	932	230	Grindery Quarters
Bob Goblin	225	262	1	168	206	Lyton Cave
Bomb Angel	297	214	60	923	288	Grindery Quarters
Brain Licker	108	116	32	57	144	Meryod Woods
Brainpicker	306	156	24	173	167	Lyton Cave
Burner	234	128	64	126	281	Red Dragon Cave
Cannon Foot	405	254	100	143	102	Forbidden Forest
Cannon Thug	324	250	1	1553	234	Goddess Tower
Chaos Fiend	360	179	70	535	378	Black Dragon Fortress
Chrono Gorgon	96	130	36	63	171	Meryod Woods
Death Armor	315	216	60	876	194	Grindery Bowels
Death Mutt	48	110	24	8	72	East Mountain Pass
Death Shroom	23	101	20	6	67	Cave of Trial
Death Warrior	243	194	50	1191	292	Althena's Keep
Devestator	279	228	100	759	279	Ruid
Electro Eye	315	202	30	168	315	Lyton Cave
Evil Wisp	56	82	16	10	32	Meribian Sewers
Fatal Hopper	45	79	18	8	41	Meribian Sewers
Fire Elemental	279	182	52	134	291	Red Dragon Cave
Flash Lord	185	225	50	733	181	Ruid
Fluffy Bug	90	153	62	104	211	Iluk Field
Fly Devil	86	152	30	127	129	Iluk Field
Flytrapper	27	41	8	4	9	Weird Woods

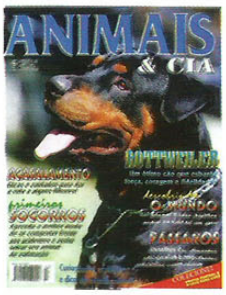
Gades	495	311	60	1225	304	Althena's Keep
Gargoyle	106	104	30	19	94	Meribia
Gelatin	283	190	1	203	126	Blue Dragon Shrine
Giga Ant	183	144	72	164	104	Lyton Cave
Giga Wasp	49	116	34	7	68	East/West/South Mountain Pass
Goblin	41	49	10	6	19	Weird Woods
Gorgon	38	56	22	9	40	Weird Woods
Graggen	90	128	30	54	108	Meryod Woods
Great Hornet	212	138	30	242	213	Tamur Pass
Grog Snake	38	74	16	7	27	Meribian Sewers
Groper	189	247	100	604	188	Talon Mine
Guardian	81	130	30	18	41	Meribia
Gunfoot	65	89	23	7	108	Cave of Trial
Hell Hound	432	247	90	147	106	Forbidden Forest
Hell Raiser	288	245	60	518	207	Black Dragon Fortress
Ice Mongrel	4	2	80	129	900	Cave of Trial
Ice Pup	126	136	100	432	135	Tamur Pass
Kill Roller	190	156	30	75	225	Damon's Spire
Killer Buzz	90	116	30	69	117	Meryod Woods
Killer Fly	20	56	19	4	29	Old Hag's Forest
Killer Shroom	250	222	50	345	218	Forest of Illusion
Killer Wasp	34	51	21	11	50	Old Hag's Forest
Killer Weed	423	202	80	138	99	Forbidden Forest
Magic Hat	54	179	200	93	124	Myght's Tower
Magic Machine	315	239	80	888	287	Grindery Bowels
Man Eater	130	161	34	125	139	Iluk Field
Mantle Rapper	26	58	25	4	18	Old Hag's Forest
Master Mirror	98	174	80	742	140	Ruid
Mecha Star	150	179	76	100	121	Myght's Tower
Mecha Tank	225	225	110	621	216	Talon Mine
Monocrop	117	122	10	11	151	Lann Island
Monster Wasp	198	144	30	354	140	Forest of Illusion
Mud Cyclops	59	113	54	9	77	East Mountain Pass
Mummy	73	128	66	69	124	Damon's Spire
Mutant Ant	20	60	35	5	14	Old Hag's Forest
Mutant Fly	13	35	1	2	7	White Dragon Cave
Necromancer	297	274	110	1208	208	Althena's Keep
Neutronitor	81	101	10	18	161	Crystal Tower
Nightmare	63	118	20	10	69	Lann Island
Nipple Yanker	180	182	50	509	203	Black Dragon Fortress
Octo Plant	246	166	20	233	194	Tamur Pass
Plasma Fiend	77	104	5	15	74	Crystal Tower
Plasma Prism	136	179	74	81	121	Myght's Tower
Puffy Bug	158	153	38	75	135	Iluk Field
Razor Wolf	339	204	50	212	252	Blue Dragon Shrine
Reflector	74	101	10	14	8	Crystal Tower
Ring Horn	250	332	80	1191	225	Goddess Tower
Rock Biter	160	173	80	595	147	Talon Mine
Rook	76	101	45	18	90	Meribia
Rufus	135	196	44	78	207	Damon's Spire
Scorpion	234	153	70	129	204	Red Dragon Cave
Scythe Spore	32	40	16	3	22	Weird Woods
Shadow Lord	108	144	30	18	48	Meribia
Shell Walker	315	202	200	151	112	Forbidden Forest
Shrieker	252	189	20	237	118	Tamur Pass
Slice O' Dead	234	203	56	526	290	Black Dragon Fortress
Slime	13	35	6	1	6	White Dragon Cave
Slumber Moth	20	93	24	6	71	Cave of Trial
Soul Yanker	270	216	30	863	141	Grindery Bowels
Stone Creep	378	346	140	1596	247	Goddess Tower
Synapse Guard	18	52	20	3	18	White Dragon Cave
Tank Golem	360	288	60	902	216	Grindery Bowels
The Deep	90	144	20	10	116	Lann Island
Tormentor	153	182	77	66	125	Myght's Tower
Ultra Fiend	599	144	150	1984	450	Goddess Tower
Water Elemental	241	179	50	203	135	Blue Dragon Shrine
Yeti	351	262	65	388	207	Black Dragon Fortress

Colecione!!

ANIMAIS & cia

Cód. AN-01 - Cada R$ 3,80


Cód. AN-02 - Cada R$ 3,80


Cód. AN-03 - Cada R$ 3,80

Cód. AN-04 - Cada R$ 3,80

Cód. AN-05 - Cada R$ 3,90

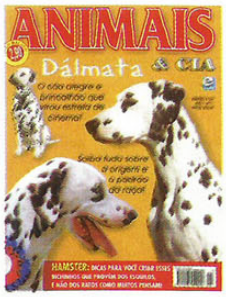
Cód. AN-06 - Cada R$ 3,90

Cód. AN-07 - Cada R$ 3,90

Cód. AN-08 - Cada R$ 3,90

Cód. AN-09 - Cada R$ 2,90

Cód. AN-10 - Cada R$ 2,90


Cód. AN-11 - Cada R$ 2,90

Cód. AN-12 - Cada R$ 2,90

Cód. AN-13 - Cada R$ 2,90

Cód. AN-14 - Cada R$ 2,90

Cód. AN-15 - Cada R$ 3,50

Cód. AN-16 - Cada R$ 3,50

Cód. AN-17 - Cada R$ 3,50

Cód. AN-18 - Cada R$ 3,50

Cód. AN-19 - Cada R$ 3,50

Cód. AN-20 - Cada R$ 3,50

Cód. AN-21 - Cada R$ 4,90

Cód. AN-22 - Cada R$ 4,90

Cód. AN-23 - Cada R$ 4,90

REVISTA ANIMAIS & CIA

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER.

Cód. AN-01 ( ) Cód. AN-09 ( ) Cód. AN-17 ( )
Cód. AN-02 ( ) Cód. AN-10 ( ) Cód. AN-18 ( )
Cód. AN-03 ( ) Cód. AN-11 ( ) Cód. AN-19 ( )
Cód. AN-04 ( ) Cód. AN-12 ( ) Cód. AN-20 ( )
Cód. AN-05 ( ) Cód. AN-13 ( ) Cód. AN-21 ( )
Cód. AN-06 ( ) Cód. AN-14 ( ) Cód. AN-22 ( )
Cód. AN-07 ( ) Cód. AN-15 ( ) Cód. AN-23 ( )
Cód. AN-08 ( ) Cód. AN-16 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal para Editora Escala Ltda.
Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações: Tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

CÓDIGOS DE GAME SHARK

Alex: (Normal)

HP infinito	801DBFC0 03E7
HP máximo	801DBFC2 03E7
MP infinito	801DBFC4 03E7
HP máximo	801DBFC6 03E7
Level 99	801DBFDC 0063
1 EXP para o próximo level	801DBFFC 0001
	801DBFFE 0000

Alex: (Dragonmaster)

HP infinito	801DC240 03E7
HP máximo	801DC242 03E7
MP infinito	801DC244 03E7
HP máximo	801DC246 03E7
Level 99	301DC25C 00FF
1 EXP para o próximo level	801DC27C 0001
	801DC27E 0000

Kyle:

HP infinito	801DC0C0 03E7
HP máximo	801DC0C2 03E7
MP infinito	801DC0C4 03E7
HP máximo	801DC0C6 03E7
Level 99	301DC0DC 0063
1 EXP para o próximo level	801DC0FC 0001
	801DC0FE 0000

Jessica:

HP infinito	801DC040 03E7
HP máximo	801DC042 03E7
MP infinito	801DC044 03E7
HP máximo	801DC046 03E7
Level 99	301DC05C 0063
1 EXP para o próximo level	801DC07C 0001
	801DC07E 0000

Mia:

HP infinito	801DC080 03E7
HP máximo	801DC082 03E7
MP infinito	801DC084 03E7
HP máximo	801DC086 03E7
Level 99	301DC09C 0063
1 EXP para o próximo level	801DC0BC 0001
	801DC0BE 0000

Nash:

HP infinito	801DC000 03E7
HP máximo	801DC002 03E7
MP infinito	801DC004 03E7
HP máximo	801DC006 03E7
Level 99	301DC01C 0063
1 EXP para o próximo level	801DC03C 0001
	801DC03E 0000

Etc.:

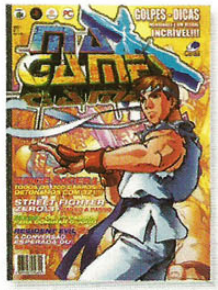
level 99	800282CE 2400
HP infinito	80030660 0055
MP infinito	8002E7E6 2400
Silver infinito	801DC37C FFFF

EDITORA CANAÃ é uma marca registrada da EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA.
Rua Iapó, 342 - Casa Verde - CEP 02512-020
São Paulo - SP - FONE: (011) 857-4602
Inscrita no CGC n. 01.006.681/0001-68
Distribuição para todo o Brasil: Dipress - Rua Américo Vespúcio, n. 800 - CEP 06273-070 - Osasco - SP
Bureau: NDR - Impressão e acabamento: CL ARTES GRÁFICAS LTDA. - E-mail: canaa@node1.com.br

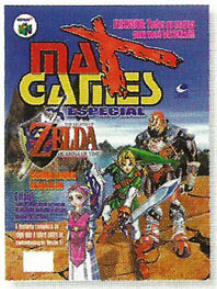
A revista **WORLD GAMES SPECIAL** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - Email: progames@node1.com.br

16 razões para estarmos JUNTOS

detonando todos os games e deixando a adrenalina rolar solta! Nas revistas da editora Canaã tem tudo o que você está procurando para superar todos os desafios, superar todos os obstáculos e vencer as lutas mais radicais! Invoque suas forças, e que vença o melhor!!!


R - MG 1 - R$ 3,90

R - MG 2 - R$ 3,90


R - MGE 1 - R$ 3,90

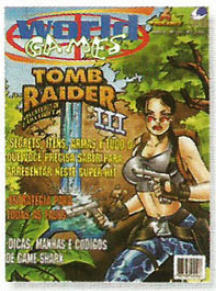
R - MGE 2 - R$ 3,90

RCDr - 1001 1 - R$ 9,90

RCDr - 1001 2 - R$ 9,90

RCDr - 1001 3 - R$ 9,90

R - AWG 1 - R$ 3,50


R - WG 1 - R$ 3,50

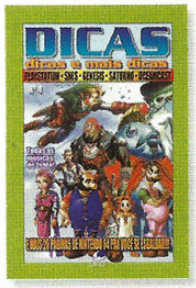
R - WG 2 - R$ 3,50

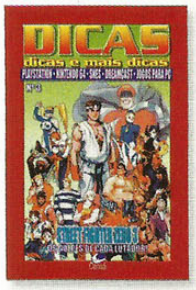
R - WGE 1 - R$ 3,50

R - WGE 2 - R$ 3,50

L - DDMD 1 - R$ 3,50

L - DDMD 2 - R$ 3,50


L - DDMD 3 - R$ 3,50


L - DDMD 4 - R$ 3,50

ENVIAMOS-PARA-TODO-O-BRASIL

( )R - MG 1	R$ 3,90	( )R - WG 2	R$ 3,50
( )R - MG 2	R$ 3,90	( )R - WGE 1	R$ 3,50
( )R - MGE 1	R$ 3,90	( )R - WGE 2	R$ 3,50
( )R - MGE 2	R$ 3,90	( )L - DDMD 1	R$ 3,50
( )RCDr - 1001 1	R$ 9,90	( )L - DDMD 2	R$ 3,50
( )RCDr - 1001 2	R$ 9,90	( )L - DDMD 3	R$ 3,50
( )RCDr - 1001 3	R$ 9,90	( )L - DDMD 4	R$ 3,50
( )R - AWG 1	R$ 3,50		
( )R - WG 1	R$ 3,50	VALOR TOTAL DO PEDIDO _____	

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **CEP:** _____

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale-postal no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações, E-mail: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.

Canaã

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

RETRO AVENGERS

Lojas Franquiadas

RETRO AVENGERS

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 -L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 -L.104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444